TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

3'95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

¡¡EL AVANCE MÁS ESPERADO!!

UNREAL II

¡¡Qué grande es la acción!!

Más de 50 páginas de trucos y reviews

¡¡TENEMOS LA PRIMERA VERSIÓN!!

WARCRAFT III

Más novedades que nunca

LA REVIEW DEFINITIVA

CIVILIZATION III

¿El nuevo rey de la estrategia?

¡¡GRAN CONCURSO!!

Participa y gana el mejor Pc para jugar



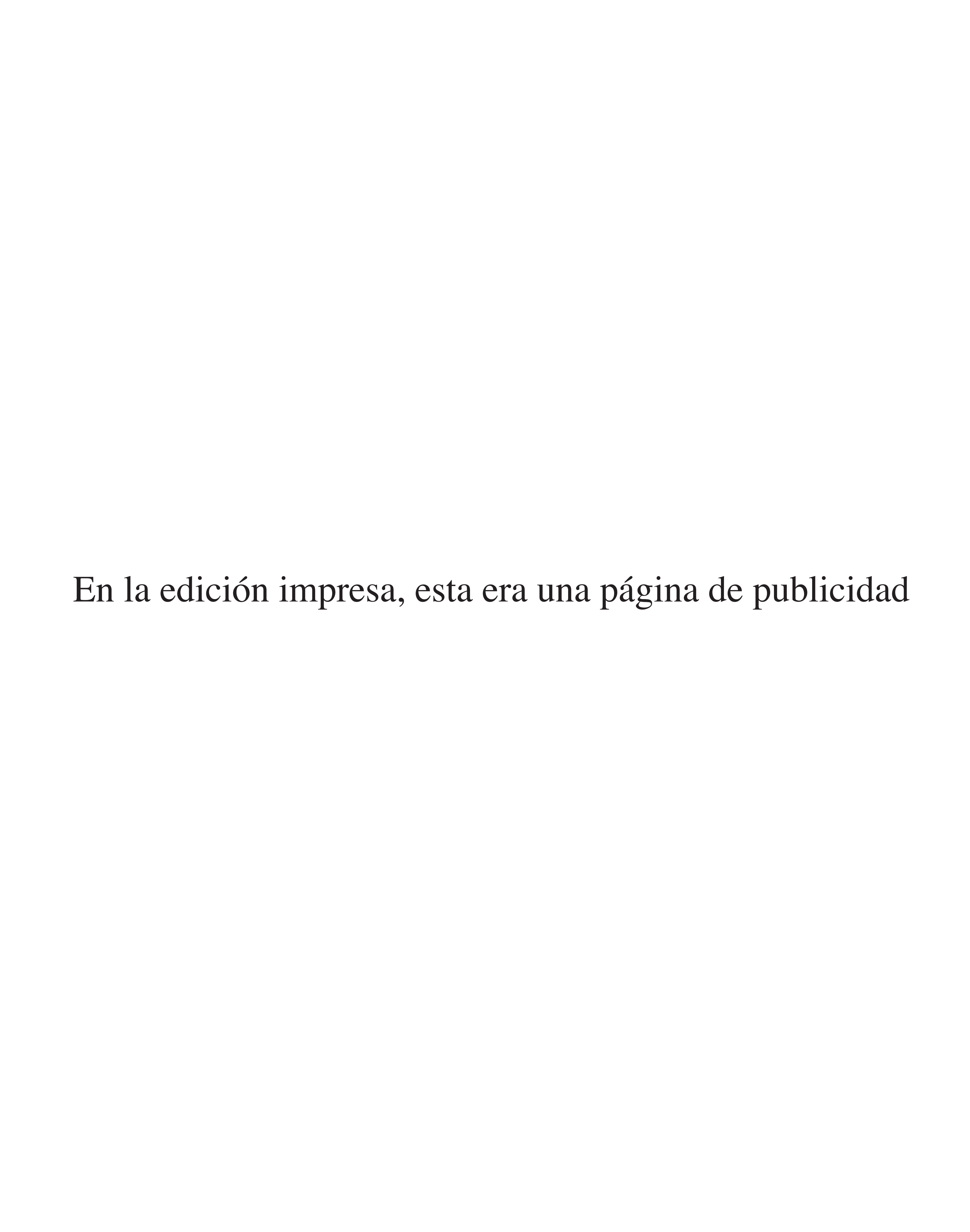
¡¡LLEGA AL FINAL!!

Solución completa de C&C RENEGADE

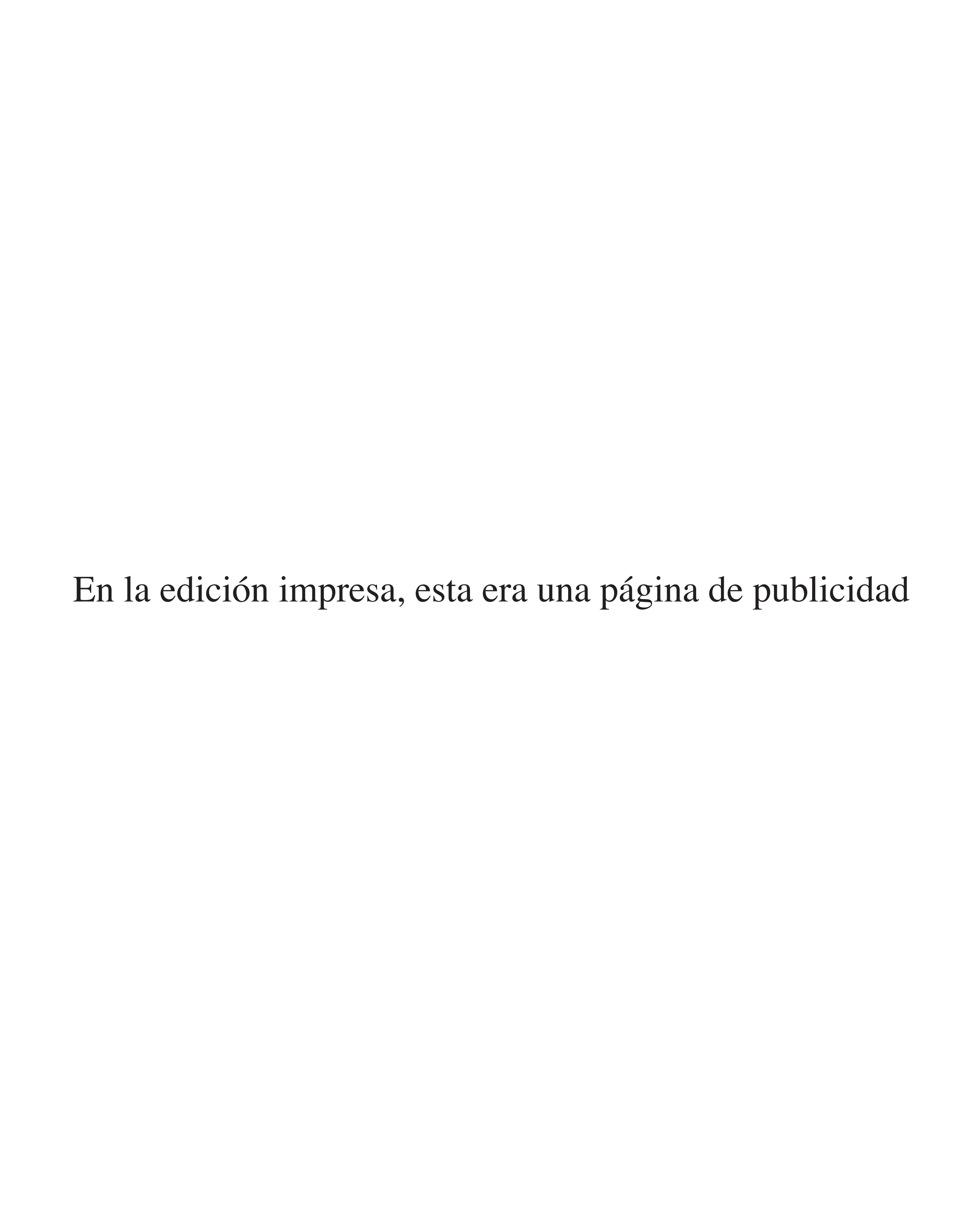
8 424094 820313 00087

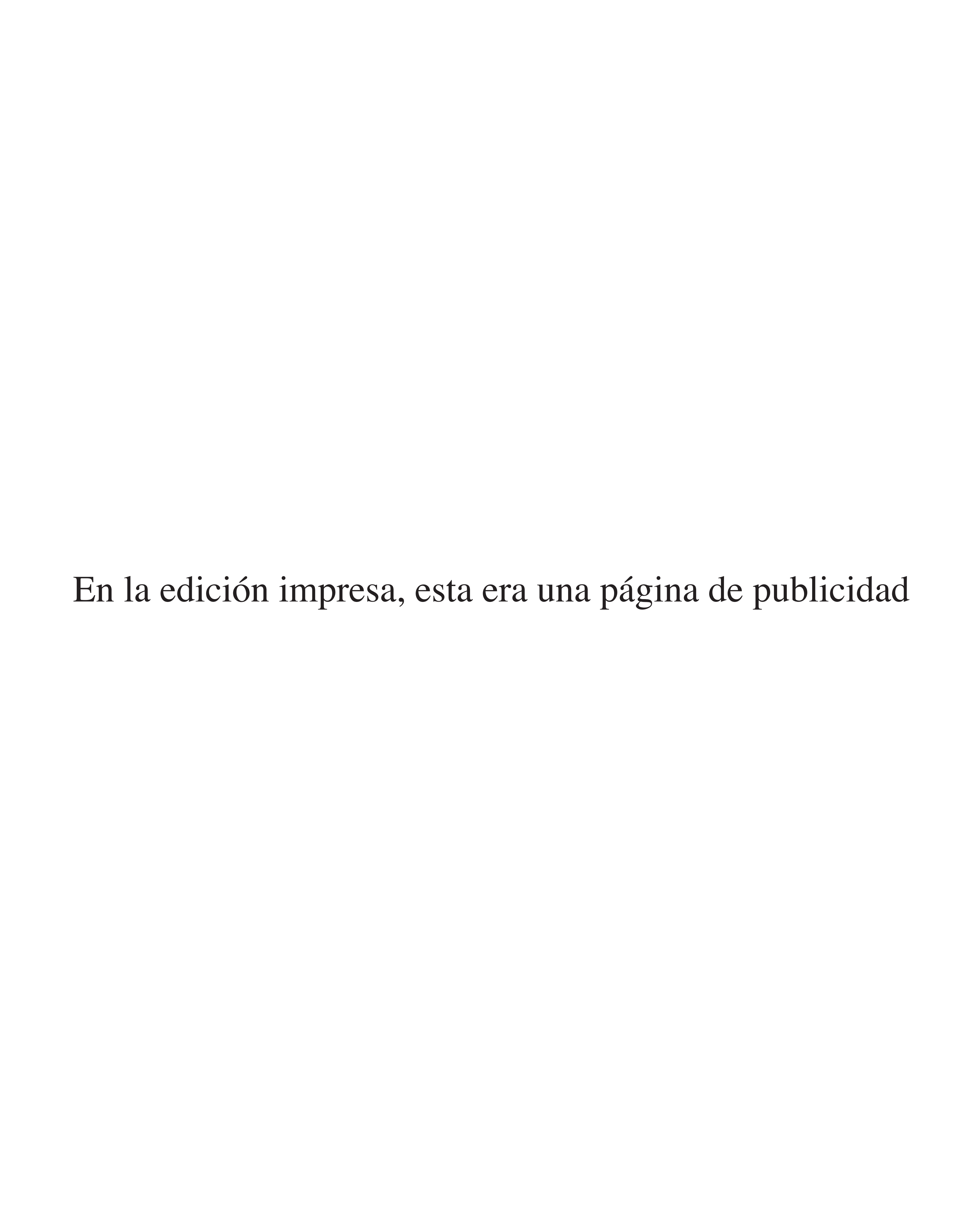
AÑO XVIII NÚMERO 87

HOBBY PRESS



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director

¡¡Me encanta jugar!!

Sí, me gusta mucho jugar. Sin embargo, estoy seguro que tú entenderás mejor que nadie, que no se trata de algo tan extraño, ¿verdad? Micromanía es el punto de reunión de los amantes de los juegos para ordenador, como tú, y como yo. Y, ¿cómo no nos va a gustar jugar? Tenemos mil razones para ello y la última está en la portada de este número. Llega «Unreal II». El esperado y espectacular «Unreal II». El juego con que sus creadores pretenden definir unas nuevas reglas en el mundo de la acción.

Los últimos meses han sido prolíficos en el género. No te voy a descubrir nada nuevo a estas alturas. Desde «Return to Castle Wolfenstein» a «C&C: Renegade», las novedades que hemos podido disfrutar hasta ahora se han encargado de cumplir casi todos nuestros sueños.

Pero, si la acción no es lo tuyo te aconsejo que te fijes en «Warcraft III». Micromanía ha recibido la primera versión jugable y nos hemos encargado de revisarla bien a fondo para contarte todo lo que necesitas saber de él. Todo lo que puedes esperar y lo que te ofrecerá. Os aseguro que tiene visos de clásico.

Quizá son las más espectaculares pero, desde luego, no son las únicas novedades interesantes que vas a encontrar este mes. Mira con atención la preview de «Dungeon Siege». No se trata sólo de un proyecto que me puede invitar a pensar en un gran juego, sino que implica también, en cierto modo, el resurgir de un género tan querido por mi, y por muchos otros jugadores, como el Rol, muy abandonado en los últimos meses.

Descubre muchas más novedades, en previews y reviews: «Grand Prix 4», «Might & Magic IX», «Civilization III», «Creature Isle», «Worms Blast»… Te invito a que conozcas todas las claves para llegar al final de «Medal of Honor» y «C&C: Renegade». Y también te pido que descubras todo lo nuevo que te hemos preparado en este número de Micromanía.

“te invito a que envíes tus consultas, dudas,críticas y comentarios”

Toda la redacción sabe que Micromanía la haces tú, tanto como nosotros, por lo que quiero invitarte a que nos envíes tus consultas de todo tipo, dudas, ruegos, críticas y comentarios.

No te voy a entretener más. Sigue leyendo tu revista favorita y encuentra lo mejor, y lo peor, que ha pasado en el mundo de los juegos para tu PC en los últimos treinta días.

Gracias por ser un jugador tan exigente como nosotros. Nos vemos el próximo mes.

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez C. Nuzzo, A. Trejo, J. Sevilla, C. Mateos, A. Do-Pazo, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita


Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

7/2002

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...

102

LA SOLUCIÓN Este mes, todas las claves para acabar con la Hermandad del NOD en «C&C Renegade».



60

REVIEW Un completo análisis de la última maravilla de Sid Meier, «Civilization III».



!!!Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 10 Demos Jugables, Extras, mods, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!

28

■ **PREVIEW** Os contamos todo sobre uno de los títulos más esperados: «Unreal II».

64

■ **REVIEW** Un juego de estrategia, «Warrior Kings», examinado por nuestros expertos.



110

■ **LA SOLUCIÓN** La campaña de «Medal of Honor» paso a paso, para que no caigas en Omaha Beach.



38

■ **PREVIEW** Tenemos la primera versión jugable de «Warcraft III» y te contamos todo del juego.

Índice por juegos

Sección/Pág

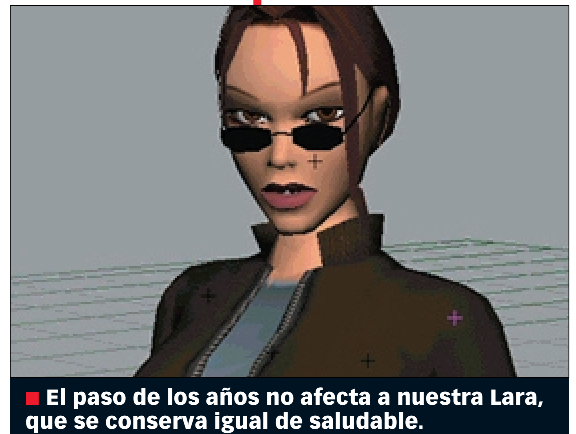
Desde la redacción



Luis Escribano

¿Renovarse o morir?

La noticia del mes tiene que ser el regreso de la serie «Tomb Raider», pero no por que su ausencia, de más de un año, haya resultado insoportablemente larga, sino por la declarada intención de Eidos de revolucionar la particular historia de Lara Croft con esta nueva entrega. Su título, sin duda, es una declaración de intenciones: «Tomb Raider Next Generation». ¿El peligro? El propio cambio, ya que después de cinco títulos consecutivos puede resultar tan difícil evitar caer en la repetición como conseguir no decepcionar a sus millones de fans.



El paso de los años no afecta a nuestra Lara, que se conserva igual de saludable.

Lara Croft se enfrenta a la aventura más peligrosa de su vida: la renovación de la saga «Tomb Raider».

El gran número de plataformas para el que estará disponible el juego permitirá realizar una comparación muy exacta de las capacidades de cada una de ellas.

Tomb Raider estrena un nuevo título

¡¡Lara vuelve!!

La heroína más carismática del mundo de los videojuegos, Lara Croft, volverá a nuestros ordenadores este mismo otoño tras una ausencia de una temporada, que para muchos ha sido interminable.

▶NUEVOS JUEGOS ▶EIDOS ▶PC, XBOX, PS2, GAMECUBE ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2002

La serie de juegos «Tomb Raider», una de las más populares de la pasada década, vuelve al primer plano de la actualidad con la confirmación de que este otoño, por fin, podremos volver a disfrutar de una nueva entrega de la saga. Del juego, que por el momento responde al título provisional de «Tomb Raider Next Generation», se sabe que estará dividido en tres capítulos que transcurrirán, respectivamente, en los bajos fondos de París, en el museo del Louvre y en Praga. Entre las novedades que han trascendido destacan el hecho de que el modelo de Lara pasará de 500 a 5.000 polígonos, que por primera vez se podrá controlar a un segundo personaje y, especialmente, que podremos desarrollar ciertas habilidades de Lara a base de ejercitarlas. Esto permitirá a los diseñadores, por ejemplo, introducir en el juego zonas secretas que sólo podrán visitar aquellos que hayan alcanzado la habilidad necesaria.

Para presentar en sociedad la nueva aventura de Lara Core Design y Eidos prepararon una gran fiesta que tuvo lugar en Inglaterra el día 20 de marzo y de la que tendréis cumplida información el próximo mes

En ella, en medio de una gran expectación, se han presentado las primeras imágenes reales del juego y dado a conocer las plataformas en que aparecerá dentro de unos meses.


Un espectacular juego de estrategia bélica realizado por Trinode.



«Commandos 2» ha sido el juego más votado por todos vosotros; además de ser considerado como el mejor título de estrategia del año.

La estrategia invade la Gran Guerra

¡A tus órdenes!

▶NUEVOS JUEGOS ▶FISHTANK ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SIN FECHA

Great War 1914» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real, en 3D, diseñado por la compañía germana Trinode y publicado por Fishtank. Ambientado en la Primera Guerra Mundial, «Great War 1914» permitirá a los aficionados a la estrategia revivir las batallas más importantes del conflicto, permitiéndonos incluso manejar a personajes tan conocidos como el Barón Rojo.
El hombre fuerte del proyecto es Bernhard Ewers –responsable de los tres primeros «Battle Isle» y de «History Line»– quien asegura que ha conseguido un juego muy abierto en el que habrá diferentes caminos y tácticas para culminar una misma misión.

Los mejores juegos de 2001, elegidos por ti

Tú lo has querido

▶RESULTADOS VOTACIÓN MEJOR JUEGO DEL AÑO ▶PC

Los lectores de Micromanía habéis votado masivamente por correo y por email para elegir los mejores juegos del pasado año. Tras contar todos vuestros votos, la lista de vencedores, según los distintos géneros, así como el elegido como mejor juego del año, queda como podéis leer a continuación. El gato al agua se lo lleva... «Commandos 2», proclamado por mayoría Juego del Año, y mejor juego de Estrategia. Como mejor juego de Velocidad se aupa «Colin McRae 2.0». En el mundo de la aventura, un título como «The Longest Journey». En la Acción vuestro preferido es «Max Payne». Pasando a los deportes está «FIFA 2002». En Simulación «IL-2 Sturmovik» es el mejor juego y, en el mundo del Rol, «Throne of Bhaal». ¡Felicidades a todos!

«No One Lives Forever 2» usará un potente engine

La fuerza de «Júpiter»


La calidad gráfica en «No One Lives Forever 2» es impresionante.

▶NUEVOS JUEGOS ▶FOX ▶PC ▶ACCIÓN ▶SIN FECHA

La calidad del motor gráfico empleado por «No One Lives Forever 2» no ofrece ninguna duda. Y es que el juego está diseñado sobre el potente motor «Jupiter» creado por LithTech. Como novedades, el juego incluirá nuevas armas y utensilios, un nuevo sistema de IA para los enemigos y un nuevo sistema de ocultación, que permitirá al jugador moverse sigilosamente para evitar ser detectado por los enemigos.

Las conversiones imponen su ley

Konami apuesta por el PC

▶NUEVOS JUEGOS ▶KONAMI ▶PC ▶AVENTURA ▶ABRIL 2002

Tras convertir «Metal Gear Solid 2» en juego de PC, Konami vuelve a la carga con «Shadow of Memories», una aventura gráfica de corte clásico. El argumento narra la historia de Eike Kusch, un joven que tiene el poder de retroceder en el tiempo, cualidad que deberá usar en varias ocasiones, en concreto, cada vez que es asesinado. Bajo esta trama se esconde un título dotado de una exquisita presentación gráfica. La versión de PC se publicará este mes de abril.

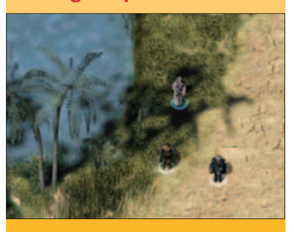

«Shadow of Memories» es la aventura de Konami convertida para PC.

Última hora

«LINKS 2003» será el próximo capítulo de la renombrada saga de simuladores de golf publicada por Microsoft. El juego incluirá texturas fotorrealistas, jugadores en 3D, seis nuevos campos y, lo que es más importante, una física de la bola que dejará con la boca abierta a más de uno.

RAYMAN, el famoso personaje creado por Michel Ancel, regresará el próximo otoño con «Rayman 3» –original nombre–, un juego de acción y aventura para PC y consolas, en el que también se incluirá un novedoso sistema de batalla táctica.

«GORASUL: La Leyenda del Dragón» sale a la venta a principios de abril. Se trata de un nuevo juego de rol desarrollado por JoWood y publicado por Zeta Games, ambientado en un mundo medieval de fantasía en el que la magia impera.



«LE MANS 24 HOURS» tendrá su versión PC. Tras el éxito cosechado en Playstation 2 y Dreamcast, Infogrames se ha decidido a adaptar este título para ordenadores compatibles. El juego incluirá 70 vehículos, 12 circuitos y cinco modos de juego, y saldrá a la venta en junio del presente año.

SUPERMAN será el protagonista de uno de los nuevos títulos de Infogrames. Se trata de un juego de acción 3D para Xbox. «Superman: The Man of Steel» es el nombre con el que se ha bautizado a este proyecto.

Breves

GAMESTOCK 2002, el evento de Microsoft donde se presentan sus novedades, se celebró este año en Las Vegas. Lo más destacado fue «Age of Mithology», y «Combat Flight Simulator 3».

BLACK ISLE está en venta. Este es el último rumor tras la escisión entre Interplay y Bioware, y todo apunta a que Black Isle busca nuevo dueño. Según apuntan todos los indicios, Vivendi podría ser el comprador.

«LEGION», es el título del nuevo juego de estrategia que Paradox está desarrollando para PC. Se trata de un título de estrategia, basado en la época de más esplendor del Imperio Romano.

«GHOST RECON» contará con un nuevo pack de expansión, ambientado en escenarios desérticos del continente africano. Su título definitivo será «Desert Siege».

■ A juzgar por la calidad conseguida con el modelo del Troll de las cavernas, el juego será un auténtico bombazo, en su apartado visual.

La "otra" trilogía muestra su cara

Espectacular Tierra Media

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA ▶PC ▶ACCIÓN ▶SIN FECHA

Ante imágenes como las que aquí se muestran, sobran las palabras. Se trata de las primeras pantallas del juego inspirado en la primera película de la saga "El Señor de Los Anillos", que está preparando Electronic Arts. Se sabe que será un juego de acción en 3D y que permitirá revivir los mejores momentos de la primera película. La compañía no ha aportado más datos sobre el concepto de juego, su funcionamiento o las especificaciones técnicas, aunque por lo que se aprecia en estas pantallas cabe esperar muchísimo en lo que a tecnología se refiere. Éste será el primer juego de una serie de títulos basados en la trilogía de películas y verá la luz coincidiendo con el estreno de la segunda cinta, "Las Dos Torres", a finales de 2002.

■ El modelo 3D de Aragorn es toda una maravilla. Idéntico en todo al actor en la película y dotado de un gran realismo.

Estará inspirado en la película de Spiderman

Llega Spidey

▶NUEVOS JUEGOS
▶ACTIVISION
▶PC ▶ACCIÓN
▶MAYO 2002



■ Spiderman regresa más ágil que nunca en el juego de la película.

Activision está preparando una serie de juegos para diferentes formatos inspirados en la nueva película de "Spiderman" protagonizada por Tobey Maguire. Programado por Treyarch, «Spiderman: The Movie Game» aparecerá en PC y consolas de última generación (PlayStation 2, Xbox, GameCube y Game Boy Advance). El juego permitirá libertad total de movimientos y utilizará tecnología de última generación para recrear con todo lujo de detalles las mejores escenas de la película. El jugador se convertirá en "Spidey" para derrotar al Duendecillo Verde. Su lanzamiento coincidirá con la película.

■ Así fue la Segunda Guerra Mundial según la entienden los chicos de The Bitmap Brothers.

Primeras pantallas del nuevo juego de los Bitmap

¡Es la guerra!

▶NUEVOS JUEGOS ▶CODEMASTERS ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO 2002

The Bitmap Brothers ha comenzado a distribuir las primeras imágenes de acción real de su nuevo juego de estrategia en 3D, «World War II». La principal novedad de este títulos será "Frontline", un original sistema de moral de tropas, que hará que nuestras unidades tengan el potencial de mostrar distintos estados de ánimo. Así, los soldados tendrán un comportamiento específico (heroismo, cobardía, etc...) que influirá en el resultado final de las batallas y hará, por ejemplo, que disparen más rápido o que se queden paralizados en medio del campo de batalla, por poner dos ejemplos absolutamente extremos.

El jugador podrá incrementar la moral de las unidades de varias formas, como retirando las tropas del frente o enviando nuevos refuerzos. Este sistema empleará un interfaz de control gráfico que recreará una representación mesurable de la moral de nuestras unidades, su salud y su visión dentro del juego, lo que nos permitirá recibir información fiable sobre el estado de cada una de forma rápida. El juego aparecerá en otoño.

«The Thing» llega al PC

¡Siente el miedo!

▶NUEVOS JUEGOS ▶UNIVERSAL ▶PC, XBOX, PLAYSTATION 2 ▶TERCER TRIMESTRE 2002



■ El argumento del juego está inspirado en la película de John Carpenter: "La Cosa".

Ya está casi a punto una nueva aventura, «The Thing», inspirada en la mítica película de terror estrenada por John Carpenter en 1982. El argumento girará alrededor de una expedición científica que queda incomunicada en el polo sur cuando un extraño organismo penetra en el campamento y comienza a suplantar a los miembros menos precavidos de la expedición. La sospecha comenzará a apoderarse de los supervivientes, que no sabrán en quien confiar. El juego incluirá, precisamente para recoger este aspecto, un interfaz de credibilidad/miedo que determinará el estado psicológico de los científicos y les hará que confíen o no en el protagonista cuando se lo encuentren. El programa, diseñado por Universal, implementará espeluznantes efectos de sonido, que reforzarán la atmósfera de terror psicológico buscada para el juego.

¿Tiene Xbox defectos?

Japón protesta

▶CONSUMO ▶HARDWARE ▶MARZO 2002

El sistema Xbox ha sufrido un primer contratiempo. Una página web japonesa publicó una información según la cual Microsoft habría retirado del mercado nipón una cantidad no determinada de consolas Xbox debido a un fallo de hardware. Aunque Microsoft lo negó rápidamente, lo cierto es que un pequeño porcentaje de usuarios había detectado rayaduras en los bordes de los CDs introducidos en el lector de la Xbox. De momento, Microsoft ha ordenado a su delegación japonesa que investigue lo sucedido y según los resultados de las pesquisas, estudiará la reparación o sustitución de las unidades afectadas.

Los **más** esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de estos esperados títulos? Aquí os ofrecemos la última hora sobre los lanzamientos más importantes para los próximos meses. En esta ocasión destacamos la inminente salida de «Jedi Knight II», el último juego basado en el universo "Star Wars".

PARRILLA DE SALIDA



Jedi Knight II

▶MAYO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶RAVEN, LUCASARTS

A pesar de un ligero retraso, Proein confirmó que el juego aparecerá durante el mes de mayo.

Unreal II

▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES

«Unreal II» promete revolucionar el género de la acción 3D en primera persona con la nueva versión de su motor, que ofrecerá una experiencia de juego nunca vista.



Warcraft III

▶JUNIO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD INTERACTIVE, VIVENDI UNIVERSAL

La espera interminable toca a su fin. En Blizzard aseguran que el juego completo aparecerá en un par de meses.

Soldier of Fortune II

▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC▶RAVEN, ACTIVISION, PROEIN

Las últimas imágenes indican que esta continuación será espectacular. Los mercenarios vuelven a nuestros PC en junio, con una nueva entrega, más realista, y compleja que nunca.



CALENTANDO MOTORES

Neverwinter Nights

▶OTOÑO 2002 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE, INFOGRAMES

A pesar de los problemas con Interplay, el juego verá la luz después de verano, y será editado proximamente por Infogrames.

Praetorians

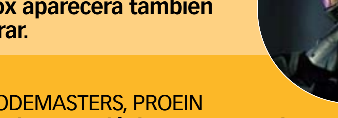
▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN

Los creadores de «Commandos» vuelven a la carga con un nuevo concepto de estrategia táctica en tiempo real.

Halo

▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶BUNGIE, PROEIN

El juego más deseado del catálogo Xbox aparecerá también en PC, aunque todavía habrá que esperar.



Colin McRae 3

▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN

La tercera parte supondrá un enorme salto tecnológico, tanto en el motor de juego como en la simulación física de las carreras.

EN BOXES



Doom 3

▶SIN FECHA ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN

Pocas cosas se saben de este juego revolucionario, diseñado para aprovechar toda la potencia de las tarjetas gráficas basadas en el chipset GeForce 3. Habrá que armarse de paciencia y esperar nuevas noticias sobre el proyecto más ambicioso de Id Software.

Republic: the Revolution

▶SIN FECHA ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELIXIR STUDIOS, EIDOS, PROEIN

El proyecto de Elixir Studios se hace de rogar. Un juego de estrategia política, en que los jugadores pugnarán por hacerse con la presidencia de la república.

Quake IV

▶SIN FECHA ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, RAVEN, ACTIVISION, PROEIN

Paralelo al desarrollo de «Doom 3» y casi casi tan secreto como áquel, el proyecto de «Quake IV» va tomando forma poco a poco.

«Condition Zero» ya está en su fase final
La acción más deseada

▶NUEVOS JUEGOS ▶SIERRA ▶PC ▶ACCIÓN ▶PRIMAVERA 2002

Lo tiene todo para triunfar, pero lo más importante es que está basado en el juego de acción más popular: «Counter-Strike». «Condition Zero» se basa en un modo de campaña individual que promete ser muy interesante, y además añadirá aspectos tan solicitados como efectos ambientales, daño de materiales, nuevas armas, texturas en alta resolución y una exclusiva banda sonora de acompañamiento. Mucho ha llovido desde que Sierra anunciara oficialmente el desarrollo del proyecto, que ha sufrido numerosos retrasos, ante la desesperación de los aficionados a la acción en 3D. Afortunadamente, Sierra Studios asegura que el juego está llegando a su fase final de desarrollo y que, posiblemente, verá la luz antes del próximo verano.



■ «Condition Zero» ofrecerá nuevas armas, texturas en alta resolución y efectos ambientales, entre otras novedades.

Breves

TASK FORCE DAGER será el próximo capítulo de la saga «Delta Force». El juego implementará una versión mejorada del engine usado en «Land Warrior» y verá la luz en mayo del presente año.

VIVENDI presentó el pasado 19 de febrero, en París, su catálogo de juegos para 2002. Destacaron con fuerza los nuevos títulos de Blizzard: el mundo online persistente de «World of Warcraft», y el rol estratégico de «Warcraft III» .

FIGHTING LEGENDS, el juego online de estrategia en tiempo real, podría ser cancelado, debido a que la productora ha cerrado sus puertas. El equipo del juego está buscando una nueva compañía.

PYRO STUDIOS ha recuperado el desarrollo de «Heart of Stone». El ambicioso título que aunaba estrategia y rol, vuelve a la palestra ante al anuncio de una posible presentación en la próxima edición del E3, en mayo.

«Combat Flight Simulator 3» cada vez más cerca
Vuelve el señor de los cielos

▶NUEVO JUEGO ▶MICROSOFT ▶PC ▶SIMULACIÓN ▶SIN FECHA

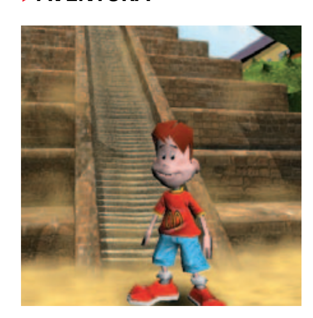
La compañía de Bill Gates ha hecho públicas las primeras imágenes de «Combat Flight Simulator 3«. La tercera parte de la saga utilizará el mismo motor de generación de terrenos que el recién aparecido «Flight Simulator 2002» y estará ambientado en el teatro de operaciones europeo durante la II Guerra Mundial, permitiendo pilotar hasta 18 tipos diferentes de aviones de las fuerzas aéreas de varios países.
A tenor de lo visto en sus primeras imágenes, el apartado gráfico va a ser más impresionante aún que en su última entrega . Microsoft ha prometido que cuidará con especial esmero el diseño de las misiones y el modo multijugador, que será muy completo y estará optimizado para Internet. Se rumorea incluso que la compañía prepara una sorpresa para los usuarios del juego: la inclusión de ciertos elementos típicos de los juegos de rol, que hará que los pilotos tengan su propia personalidad, que por supuesto influirá en sus decisiones.



■ La calidad gráfica del juego es de lo más impresionante.

¿Emilio Aragón hace juegos?
Médico de familia en tu PC

▶NUEVOS JUEGOS ▶ANIMA2 ▶PC ▶AVENTURA

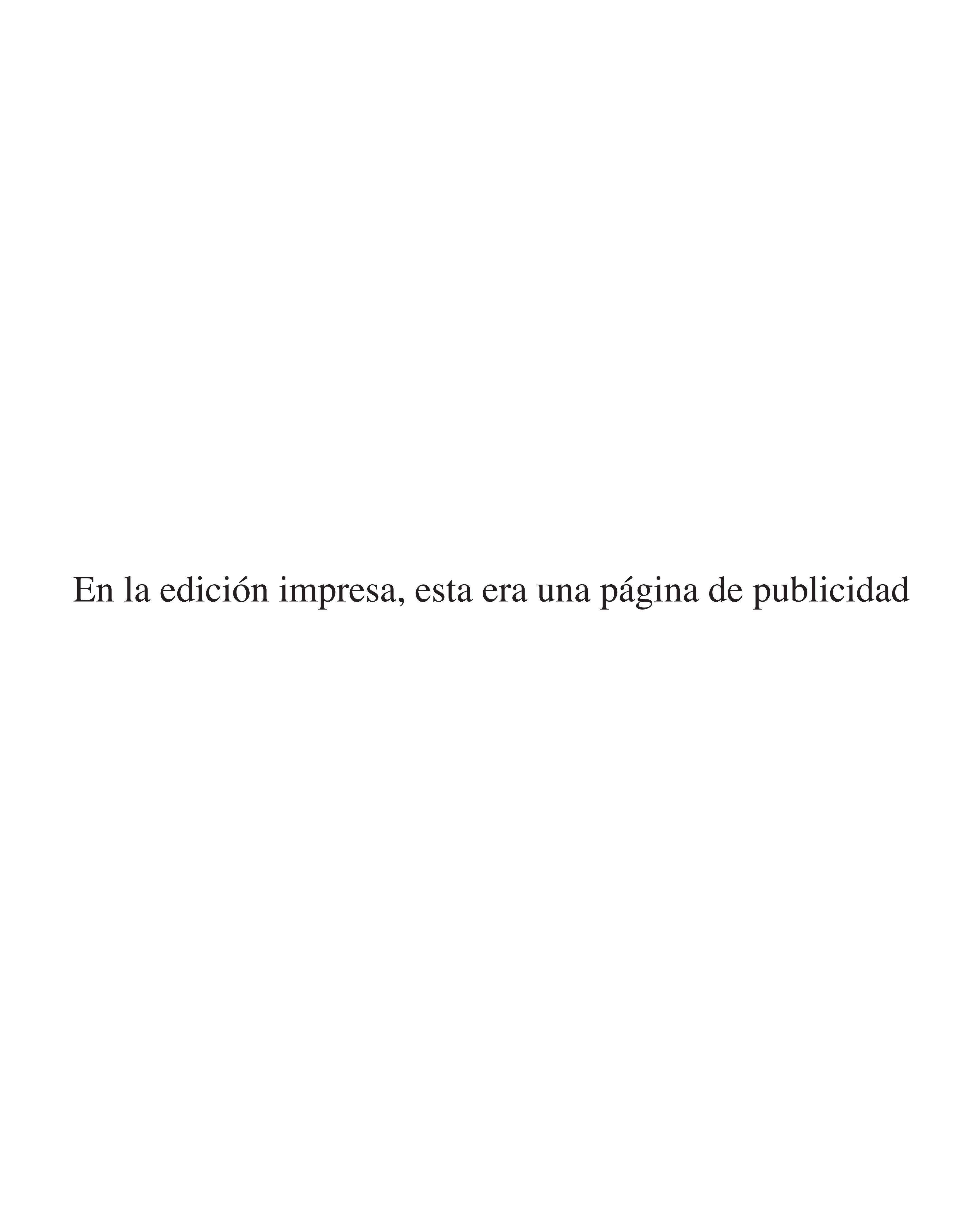


La productora de animación 2D y 3D, Anima2, propiedad de Emilio Aragón y artífice de series de televisión como “Qué Bello es Sobrevivir”, ha decidido probar suerte en el mundo de los videojuegos con «La Caja de los Sueños», una aventura gráfica inspirada en los episodios de dibujos animados de “Médico de Familia”.
Durante las diversas fases, será posible controlar a varios de los personajes principales. Además, para resolver los puzzles y enigmas de la aventura, podremos interactuar con más de cincuenta personajes distintos.

GameCube llega al mundo de las recreativas
Nintendo puede con todo

▶CONSUMO ▶HARDWARE ▶FEBRERO 2002

Namco, Sega y Nintendo han alcanzado un acuerdo para desarrollar conjuntamente la placa gráfica 3D Triforce Board para las máquinas recreativas de última generación.
Lo curioso del tema es que la Triforce Board estará desarrollada a partir de la arquitectura de la consola GameCube. Tras muchos estudios, los diseñadores se han rendido a la evidencia y han preferido el sistema de videojuegos inventado por Nintendo por su arquitectura privilegiada. Según el comunicado de prensa, esta asociación pretende expandir el mercado de los arcades con la Triforce Board, creando un nuevo entorno favorable al desarrollo de nuevos videojuegos y desarrollando un sistema que permita conectar el mundo de los videojuegos domésticos con el de los salones recreativos, gracias a las excepcionales características técnicas que ofrece GameCube, considerada por muchos diseñadores como la consola ideal para desarrollar videojuegos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EA consigue la exclusiva
El juego del Mundial

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA SPORTS ▶PC, XBOX, PS2, GAMECUBE ▶DEPORTIVO ▶MAYO 2002

El único juego de fútbol con licencia oficial del mundial de Corea y Japón de 2002 será «2002 FIFA World Cup». EA está desarrollando este programa tomando como base su excelente «FIFA 2002». Los equipos aparecerán con los nombres reales de los jugadores y una casi perfecta recreación del uniforme de cada selección nacional. El juego se está desarrollando para todas las plataformas.


■ «2002 FIFA World Cup» estará basado en «FIFA 2002»

Bioware descubre su visión de Star Wars
El secreto mejor guardado


■ Los combates tendrán una gran importancia en el juego.


■ Los escenarios son inmensos y aprovechan el "chipset" GeForce 3.

▶NUEVOS JUEGOS ▶BIOWARE, LUCASARTS ▶PC, XBOX ▶ROL ▶SIN FECHA

Uno de los secretos mejor guardados por Bioware era «Knights of the Old Republic», un juego de rol inspirado en el universo Star Wars y concebido básicamente para modo multijugador. En el E3 del pasado año vimos las primeras imágenes del programa y ahora acabamos de recibir las primeras pantallas de lo que será uno de los títulos más importantes de la próxima temporada. La calidad gráfica de las pantallas es impresionante –no en vano, el juego está pensado para aprovechar la potencia de los chips GeForce 3–, tanto en la representación de personajes como en los escenarios. El juego nos permitirá elegir entre distintos protagonistas con diferentes habilidades. La acción tendrá lugar algunos años antes del "Episodio Uno", época de apogeo de la cultura Jedi y estará inspirado en la saga de novelas basadas en el universo Lucas, empleando la imaginería propia de la saga.

Breves

PIERS ANTHONY, el escritor de ciencia ficción y fantasía, está colaborando en la creación de la historia del mundo de «Dragon Empires», el juego persistente online de Codemasters

MONTECRISTO será distribuido por Friendware, que ha alcanzado un acuerdo para publicar en España todos los juegos de su catálogo. Los primeros títulos, que aparecerán son «Casino Tycoon» y «Crazy Factory».

CHRIS BEATRICE, diseñadora de «Pharaon», «Lords of the Magic» y «Lords of the Realm», ha abandonado Impressions Games, el estudio propiedad de Sierra, para fundar su propia compañía, bautizada como Tilted Mill Entertainment.

«Blood Omen 2» estará en PC
Olor a sangre

▶NUEVOS JUEGOS ▶EIDOS ▶PC ▶ACCIÓN ▶PRIMAVERA

La secuela de «Blood Omen» de PS2, realizado por Crystal Dynamics, será adaptada para PC. El juego será una aventura de acción en tercera persona protagonizada por el maléfico vampiro Kain, al que también podíamos ver en las dos entregas de la serie «Soul Reaver».

Los creadores de «Blade» dicen adiós
Cierra Rebel Act

▶COMPAÑÍAS ▶ENERO

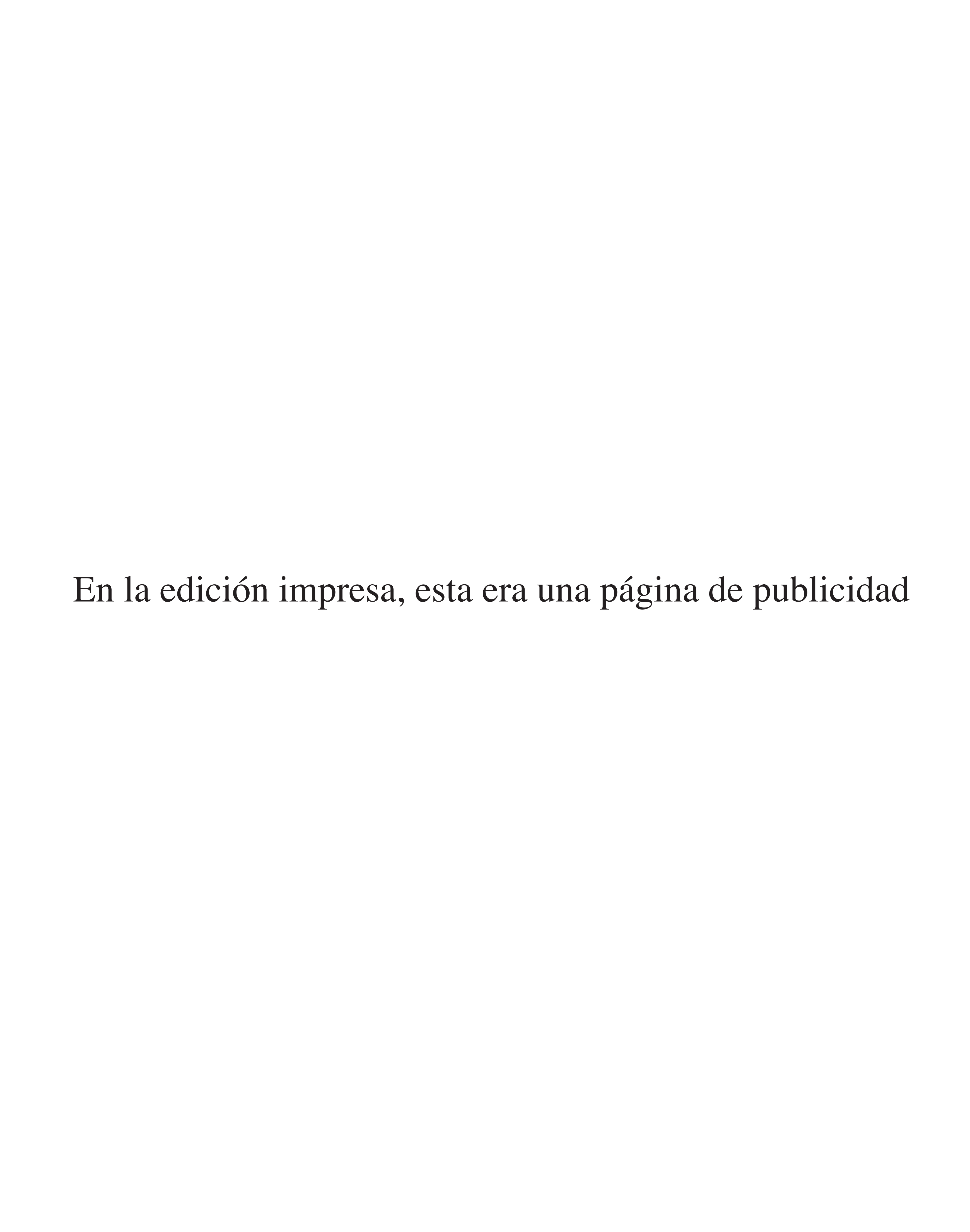
La compañía responsable de «Blade: The Edge of Darkness», Rebel Act, ha dejado de existir. La noticia saltó en los foros de Internet el pasado 18 de enero y, aunque aún no se ha emitido un comunicado oficial para informar a la prensa especializada, hemos obtenido confirmación fidedigna de tan triste noticia. Los motivos del cierre siguen aún sin aclararse, aunque se señalan algunas causas posibles, como la enorme inversión realizada en el proyecto de «Blade» y los escasos resultados en las ventas de este juego en USA. En cualquier caso, Ángel Cuñado (programador del engine de «Blade»), Javier Carrillo (Jefe de Proyecto) y José Luis Vaello (diseñador) formaron antes un nuevo estudio de desarrollo, Digital Legends. Ya que Rebel Act no existe, probablemente «Blade II» nunca verá la luz. «Ultimate Blade of Darkness», la versión del juego para Xbox, está en suspenso, a la espera de que Codemasters tome una decisión sobre su futuro.


■ El impresionante aspecto de «Blade», en su versión Xbox. Puede que nunca vea la luz.

«Rainbow Six» se moderniza
Lavado de cara

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBI ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶OTOÑO 2002

El próximo juego de la famosa serie «Tom Clancy's Rainbow Six» ha sido bautizado como «Raven Shield». Esta tercera entrega por fin implementará un nuevo motor gráfico, más acorde con la tecnología disponible hoy día en el mercado.
Los creadores del juego, Red Storm Entertainment, están colaborando muy estrechamente con Ubi Soft para conseguir los mejores resultados en esta nueva entrega de la saga.
El juego aparecerá simultáneamente para compatibles y Xbox, y será publicado y distribuido por Ubi Soft.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

A toda velocidad

Pro Race Driver



▶CODEMASTERS
▶PC, PS2, XBOX
▶VELOCIDAD
▶JUNIO 2002

1 El nuevo título de la serie "TOCA" contará con la licencia de marcas muy populares. Podremos, por ejemplo, conducir un antiguo Mini.

2 En «Pro Race Driver» se quiere ofrecer una simulación física y una IA convincentes. Destaca el uso de grabaciones de sonido reales de los vehículos en muy diversas condiciones.

3 El juego utiliza, persiguiendo un realismo total, un nuevo sistema de deformaciones de modelos 3D, llamado FEM (Finite Element Modelling Damage System), aplicado en las colisiones de los vehículos. Gracias a él, se deforma en tiempo real la estructura de los coches durante el impacto, calculando cómo quedan afectadas las estructuras interna y externa de cada coche.

Locos por la acción

Unreal Tournament II



▶DIGITAL EXTREMES/ INFOGRAMES
▶PC ▶ACCIÓN
▶TERCER TRIMESTRE 2002

1 El increíble detalle y realismo del modelado, en los más de cincuenta personajes distintos que forman la oferta inicial entre la que podremos escoger en «Unreal Tournament II», forman tan sólo la punta del iceberg de este esperado título.

2 Existirán nuevas opciones de participación multiusuario, con un máximo de 32 jugadores simultáneos en acción.

3 Más de treinta escenarios, exteriores e interiores, servirán de arena de combate en «Unreal Tournament II». En todos ellos se apreciarán los nuevos sistemas de partículas, el uso de iluminación volumétrica dinámica y las nuevas posibilidades de interacción con los personajes. Además el juego incluirá la última versión del editor «UnrealEd».

El mejor universo online

World of Warcraft

▶BLIZZARD/VIVENDI
▶PC ▶ROL ONLINE
▶SIN FECHA DEFINIDA

1 Todo podrá ser personalizado en el nuevo mundo online de Blizzard. Incluso es posible activar o no el modo de combate PvP (Player vs Player).

2 Las distintas razas disponibles (humanos, orcos, minotauros) se irán ampliando con nuevos seres antes de que comience la fase oficial de pruebas de la versión beta del juego.

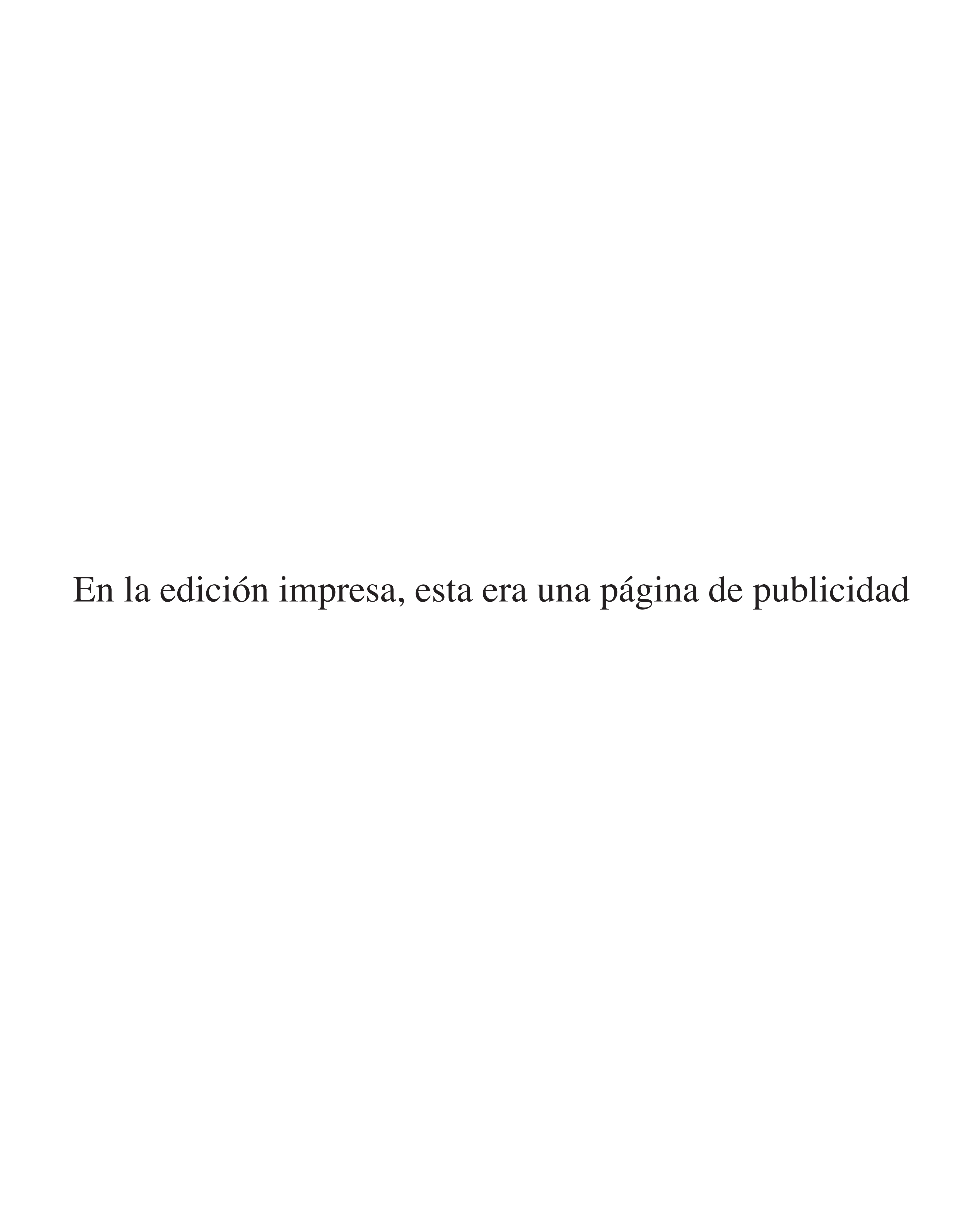
3 Blizzard quiere prever cualquier contingencia negativa sobre «World of Warcraft». Para ello, cada personaje, según su raza, aparecerá inicialmente en un punto determinado del mundo. Asimismo, cada vez que un jugador muera reaparecerá con todo su equipo en una localización precisa, sufriendo alguna penalización, pero no muy grave.



1

2

3


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

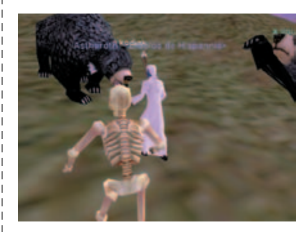
Índices, por favor

@ Mi problema es que cada vez que voy a comprarme un juego y quiero consultar el artículo correspondiente tengo que buscarlo entre los diez últimos números de la revista, con el consiguiente agobio y pérdida de tiempo. Antes podía recurrir a la pagina de subscripción, ya que aparecía la foto de los últimos cinco números y sus contenidos más importantes, pero ahora no sale. ¿No sería posible volver a publicar esas fotos o, mejor, un resumen de los últimos diez números?

Nemesis

Actualmente no entra en nuestros planes publicar un índice de la revista, entre otras cosas porque perderíamos un espacio muy valioso para otros contenidos de más actualidad. No obstante, en la página web de la revista está actualmente en desarrollo un completo índice interactivo que os permitirá, en cuanto esté terminado, averiguar con una simple consulta el número de aparición tanto de un artículo de la revista como de un contenido del CD-ROM.

Más juegos online



@ Escribo para sugeriros que hagáis un reportaje recopilatorio de todos los juegos online, o de la mayor cantidad posible, con un comentario acerca de lo que va cada uno y diciendo si hay muchos españoles que se apunten a ellos, si va bien con un módem de 56k... vamos un buen suplemento bien detallado con toda esa información, que buena falta nos hace.

Jonathan Muñoz

El tema de los juegos online y su impacto en nuestro país es algo que nos interesa y al que hemos dedicado muchas páginas. En cuanto al reportaje es perfectamente posible, como también que se integren en las secciones habituales.

Problemas de inscripción

@ He comprado el juego de PC, «Fog Seek the Hidden Truth», de Cryo, y resulta que todavía no he podido jugar a él. He seguido todos los pasos indicados para inscribirme, pero al introducir la clave secreta me da un error de página. Llevo así más de una semana y no sé qué hacer, porque nadie me sabe decir nada. Envié un e-mail a Cryo y me contestaron que era problema de los servidores en Francia, pero todo el mundo me dice que un problema de servidores no dura tanto tiempo. ¿Me podéis ayudar vosotros? ¿He de devolverlo o esperar?

Javier

Hemos preguntado a Cryo por el problema que nos explicas y su respuesta ha sido que efectivamente, los técnicos de París afirman haber tenido problemas en los servidores durante más de una semana, aunque según su previsión esos problemas deberían resolverse en plazo máximo de dos o tres días más. En cualquier caso, desde Cryo España nos aseguran que si por cualquier razón los problemas se alargaran y no pudieras jugar, podrías devolver el juego sin ningún problema, poniéndote en contacto directo con ellos si fuera necesario.

Requisitos ¿mínimos?

@ Escribo para protestar por la política de las compañías de videojuegos de indicar en sus productos unos requisitos mínimos que en realidad no se cumplen casi nunca, porque aunque el juego funcione con ellos, en la práctica totalidad de los casos lo hace mal. ¿No sería más honesto no apurar tanto con esto y especificar una configuración algo mayor?

Lorka

Es verdad que en muchas ocasiones los requisitos mínimos del fabricante permiten una funcionalidad bajo unas condiciones de jugabilidad mínimas. Quizá te ayude la ficha que hemos incluido en nuestras reviews, en la que recomendamos una configuración para que el juego funcione.

Más pósters

@ ¿Tenéis pensado volver a incluir pósters en la revista como hacíais antes?

Spawn



Carta del mes: Lamento por Rebel Act

Al parecer Rebel Act Studios ha cerrado y está tramitando la suspensión de pagos para que no se le echen encima los inversores. Por lo visto entre el dinero que se gastaron durante cinco años de desarrollo, el supuesto descontrol que había al principio y, sobre todo, la mala distribución que hubo en EE.UU., se han quedado en nada. Pues mira que bien, la segunda empresa en España que saca un pedazo de juego y se va al traste. Sólo espero que a Digital Legends, la nueva empresa que se ha formado con los despedidos de Rebel Act Studios, le vayan las cosas tan bien como parece que le van a Pyro Studios. (...)

Gorka Suarez (e-mail)



Nos hacemos partícipes de tu pesar, y te aseguramos que es el mismo que el de muchos lectores que nos han escrito acerca de este mismo tema. Es una verdadera pena que Rebel Act haya cerrado sus puertas, de manera tan repentina además, cuando todo el mundo le auguraba un futuro brillante. Desgraciadamente en los negocios no es el talento el que manda, sino el dinero.

La queja: Parches para todos

@ Escribo para expresar mi indignación contra los "señores" de EA Games, ya que tras adquirir recientemente el estupendo «Medal of Honor: Allied Assault» he comprobado estupefacto que el parche que soluciona sus fallos ha aparecido únicamente para la versión inglesa. Y yo me pregunto, ¿para qué me compro entonces el juego en España? La próxima vez me saldría más rentable tener la versión inglesa y disponer de los parches a la primera.

Raul Ras

Comprendemos perfectamente tu enfado. Nos hemos puesto en contacto con EA al respecto del parche de «Medal of Honor» y nos han asegurado que están trabajando en ello y esperan tenerlo listo para finales de marzo. Eso no quita que, efectivamente, hubiera sido mucho mejor presentar el parche de manera simultánea para todas las versiones evitando así agravios comparativos, pero el equipo de programación no se encuentra en España... sí, ese país del sol y la siesta.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e–mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ Pedro Teixeira, 8, 5 planta. 28020 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

No descartamos hacerlo, pero como comprobarás, en este número hemos incorporado la sección "Galería", en la que puedes encontrar las imágenes más espectaculares de cada mes. No son pósters, pero casi.

Avance positivo

@ Os quiero felicitar por la última página de la revista en la que hacéis un resumen de lo que va a aparecer publicado el mes que viene. Me parece una idea magnífica porque me permite saber si un juego que estoy esperando con mucho interés va a ser comentado o no.

Fabián García



Lo que nos comentas en tu e-mail es precisamente el motivo por el que nos decidimos a incluir esa página en la revista, así que no podemos sino alegrarnos ante tus palabras. Gracias.

Eternos retrasos

@ Ya sé que es un tema manido, pero quiero quejarme de los continuos retrasos en los lanzamientos de los juegos. Imagino que debe ser difícil predecir con exactitud la fecha de finalización de un desarrollo, especialmente si se intenta que éste sea lo más perfecto posible, pero yo pienso que sería preferible no decir ninguna fecha antes que equivocarse una y otra vez con las previsiones de los nuevos lanzamientos, que es que se está uno pensando las cosas y luego los juegos no salen ni de coña.

Andrés Lence

Tienes toda la razón al afirmar que se trata de un tema manido, pero, desgraciadamente, sigue tan de actualidad como siempre. Una vez más, poco podemos hacer salvo darte la razón y hacer públicas tu protesta para que quede constancia de ella. De todas formas, un buen ejemplo de lo que pides es id Software y su ya famosa (y lacónica) respuesta sobre las fechas de lanzamiento de sus títulos cuando se les pregunta: "Cuando esté terminado."



Formidable es la segunda juventud que está viviendo el género de la acción, con títulos como **«C&C: Renegade»** o **«Unreal II».**

Lamentable el bajo momento que están viviendo dos géneros tan añejos como **el rol o la simulación,** sin muchos títulos destacados a corto plazo.

Tecnología excesiva



@ Hace apenas unos meses me he comprado una GeForce 3 que, dicho sea de paso, me ha costado un ojo de la cara. Cuál no sería mi sorpresa cuando me entero de que nVidia está desarrollando la GeForce 4 que, seguro, será mucho mejor y, cómo no, más cara. Y digo yo, ¿para qué tanta prisa en sacar tarjetas como si fueran churros? ¿Acaso se explotan todas sus prestaciones? ¿No será que interesa saturar el mercado sin pensar en los consumidores?

Jaime M.

Desde luego, la presentación del nuevo chip de nVidia ha pillado por sorpresa a más de uno, pero estaréis con nosotros en que dado el ritmo de desarrollo tecnológico, no es una noticia tan sorprendente. Otro asunto es si era necesario desarrollar un chip superior al GeForce 3 que, en realidad, todavía dista mucho de estar aprovechado al máximo por los desarrolladores de videojuegos.

En pocas palabras



SÍ nos gusta

- La aparición de nuevas compañías, como la creada por Chris Beatrice y Jeff Fiske, responsables de títulos como «Lords of the Realm».
- La conversión a PC de juegos de consola, cuando se trata de títulos como «Blood Omen 2».
- Que las compañías colaboren con escritores de prestigio, como en el caso de Piers Anthony y «Dragon Empires».
- Que se haya vuelto a poner en marcha «Heart Stone», un añejo proyecto de Pyro Studios.
- Que todos los juegos anunciados en Gamestock 2002 sean de formato PC.

NO nos gusta

- Que algunas unidades de Xbox hayan dado problemas en Japón.
- Los acuerdos exclusivos para determinadas consolas que impiden la difusión mayoritaria de juegos de renombre.
- Que Microsoft haya escogido a Manu Tenorio para entregar la primera Xbox que se vende en España.
- Que haya cerrado Maximum Charisma, los responsables de «Fighting Legends».
- Que se presenten secuelas sólo para "exprimir" aún más una franquicia.

Humor

por Ventura y Nieto



El Buzón
HABLANDO CLARO

Mejor el PC



@ Me parece una vergüenza que la gente hable tanto de la supuesta potencia de la nueva generación de consolas, cuando cualquier usuario medianamente informado sabe que un PC de gama alta ofrece más y mejores prestaciones que cualquiera de ellas. Y eso ahora que acaban de salir, porque dentro de un año las diferencias a favor del PC serán increíbles. Pero claro, como no hay ninguna compañía que se dedique a fabricar PCs como consolas, no hay nadie que pague avalanchas publicitarias como las de Sony y Microsoft.

Luis Ortiz

El debate entre usuarios de PC y de consolas es tan viejo como el mundo. No se trata de resolverlo aquí y ahora, necesitaríamos una revista para reflejar todas las opiniones, pero aunque efectivamente la superioridad técnica de los ordenadores es evidente, ¿por qué tienen que ser incompatibles?

La Polémica del mes

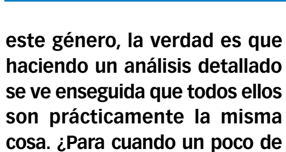
Micromanía y la SGAE

@ He oído que es posible que se produzca una subida del precio de los CDs vírgenes en un 30% (aproximadamente unos 0,20 euros) a causa del canon que podría destinarse a la Sociedad General de Autores. Si se hace efectiva esta subida, ¿se verá incrementado el precio de la revista o disminuido el número de CDs al mes?

Por el momento no tenemos ninguna noticia oficial sobre este canon. En todo caso, si este canon sobre los CDs vírgenes llegará a hacerse efectivo, de hecho ya lo estamos pagando cuando compramos una cinta de cassette o de vídeo, no creemos que tuviera alguna repercusión sobre el precio de portada de la revista, ya que parece dirigido a proteger los derechos de los autores y en el caso de nuestros Cds, lo que se produce es una cesión efectiva de derechos de las compañías que desarrollan y distribuyen los juegos y, por tanto, no parece necesario pagar por ellos.

Quejas estratégicas

@ Quiero expresar mi malestar por el estancamiento en el que se encuentra el género de la estrategia. A pesar de que cada mes sale una nueva hornada de juegos de este género, la verdad es que haciendo un análisis detallado se ve enseguida que todos ellos son prácticamente la misma cosa. ¿Para cuando un poco de originalidad, señores?



GreyHound



Como aficionados a la estrategia comprendemos tu opinión, pero no podemos estar del todo de acuerdo. En el género de la estrategia, recientemente, hemos podido disfrutar de juegos que aportan novedades. Por ejemplo «Empire Earth» o el mismo «Battle Realms».

¡Ánimo, Pyro!

@ Me ha gustado vuestro reportaje del próximo juego de Pyro Studios, «Praetorians». ¡Qué buena pinta tiene! Además, seguro que será una gran inyección de moral para la maltrecha industria del software español.

Javier Perea



Coincidimos contigo en que «Praetorians» tiene un aspecto francamente estupendo. Y también es cierto que la industria española del videojuego no anda sobrada de alegrías.

Heroes of Might & Magic

Hola amigos. Os escribo para aclarar un dato de la preview de «Heroes of Might & Magic IV» del mes pasado en la que se decía que nunca se había traducido ninguna versión del juego al castellano. Pues bien, hace unos dos años compré «Heroes of Might & Magic II» en español.

Ignacio Madariaga

Efectivamente la serie «Heroes of Might & Magic» ha ido apareciendo en nuestro país doblada al español. Nuestro error, que lo fue y muy grande, se debió a una consulta apresurada en la base de datos. No podemos sino disculparnos.

Conversiones sin calidad

@ Estoy francamente harto de que las compañías hagan unas conversiones tan malas de sus juegos de consola al PC. Por ejemplo, «Hundred Swords», «Sega Marine Fishing» o «House of the Death 2» que eran, simplemente, desastrosos.

José Alfonso Prieto

Es cierto que muchas veces el esfuerzo de volver a programar desde el principio el código de un videojuego de consola, no compensa económicamente a las compañías, pero también es verdad que los usuarios de PC no se merecen un trato semejante. Esperemos que las anunciadas versiones para compatibles de «Halo» y «Shadow of Memories» estén a la altura de las expectativas creadas.

Lo mejor... que en poco menos de un mes vayamos a poder disfrutar de dos **nuevas consolas**, con el correspondiente aluvión de nuevos juegos.



Lo peor... que haya cerrado **Rebel Act Studios**, ralentizando la carrera de un buen número de grandes profesionales del software español.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... será de Black Isle ahora que Bioware, dueña de las licencias que emplean para desarrollar sus juegos, e Interplay, compañía de la que dependían económicamente, han roto sus relaciones de forma definitiva?

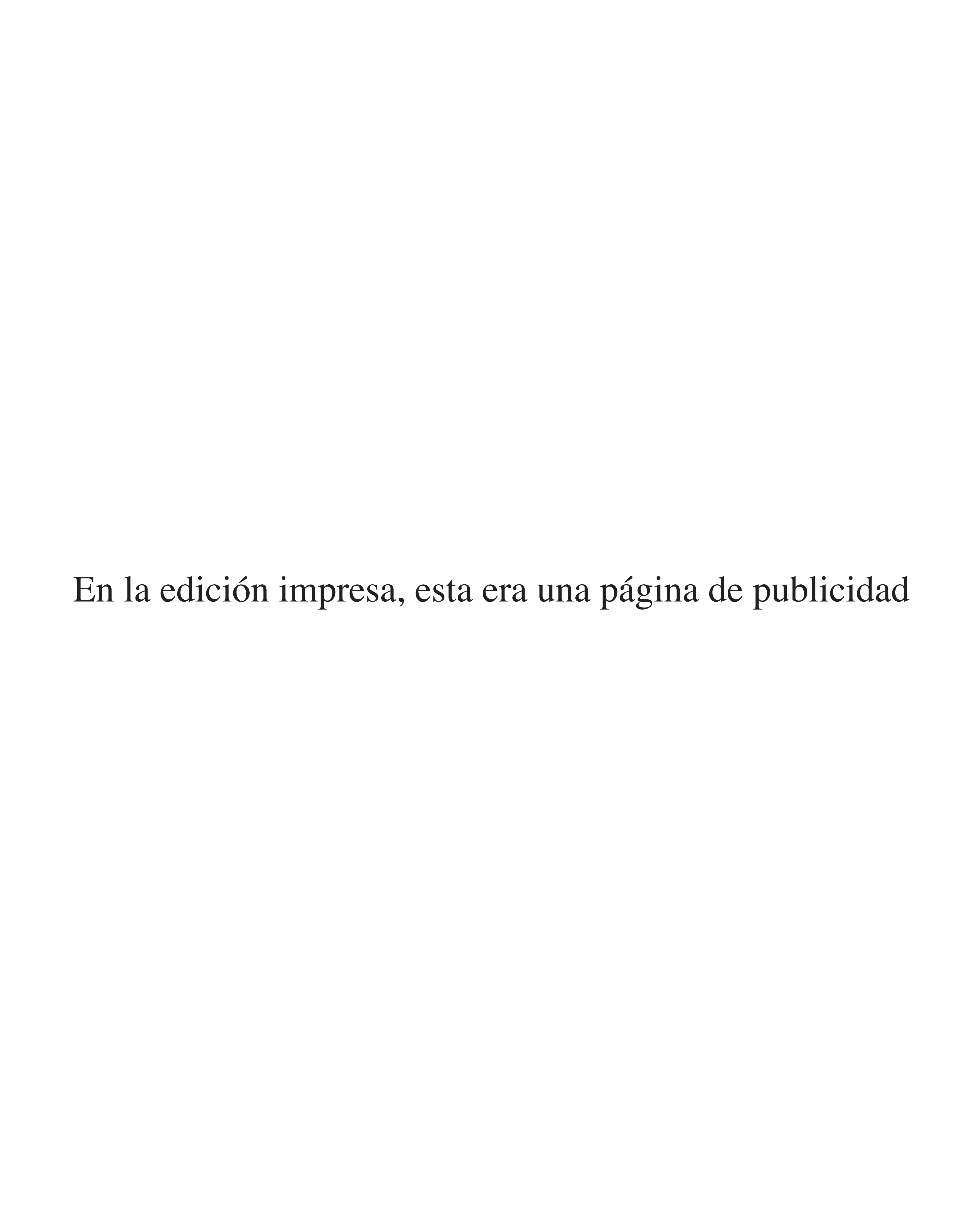
¿Cuándo... se darán cuenta las compañías de que no todo el mundo sabe hablar inglés y se decidirán a localizar los juego a nuestro idioma, o al menos a subtitularlos?

¿Dónde... está el responsable de que se haya tenido que retirar de todas las tiendas de Estados Unidos la edición Gold de «Operation Flashpoint» a causa de un grave problema de carga que la hacía inoperativa?

¿Quién... nos iba a decir a nosotros que Nintendo y Sega, enemigos irreconciliables durante décadas, iban a acabar colaborando estrechamente, junto a Namco, en el desarrollo de una nueva máquina recreativa?

¿Por qué... ha rediseñado Microsoft el mando de Xbox, reduciendo su tamaño y cambiando la disposición de sus botones, tan sólo unos meses después de que ésta se pusiera a la venta?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ Pedro Teixeira, 8, 5 planta. 28020 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira

C&C: RENEGADE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 98

A FAVOR

Cómo me gusta

LA OTRA NOTA: 99

No puedo estar más de acuerdo con vuestro análisis. Si acaso tuviera que hacer una puntualización sería que me gusta incluso más el modo individual que el multijugador. - Roberto Villegas

Yo, personalmente, coincido al cien por cien con la mayoría de los argumentos que expones en tu e-mail. No obstante, a mí sí que me gusta más el modo multijugador del juego, sobre todo porque lo encuentro muy original con respecto a otros títulos del género. En cualquier caso un punto arriba o abajo no supone o no debería suponer demasiada diferencia, ¿verdad?

Jacobo Martínez



EN CONTRA

Me lo imaginaba

LA OTRA NOTA: 75

¿Pero cómo habéis podido pasaros tanto con un juego que ni siquiera está traducido al español? No digo que no sea bueno, pero ni mucho menos es una obra maestra, como pretendéis. - Fco. Serrano

Entiendo tu punto de vista, Francisco, pero no lo comparto, claro está. Aunque es cierto que el idioma es un problema, tratándose de un juego de acción la cosa resulta mucho menos importante de lo que podría ser en otro tipo de juego. Por otra parte, no sólo su realización técnica es impecable, sino que introduce suficientes características novedosas, tanto en el modo individual como en el multijugador, para que su aportación al género sea notable. Une eso a un desarrollo larguísimo y a una cantidad abrumadora de detalles y tendrás un juego excepcional.

Jacobo Martínez

SID MEIER'S SIM GOLF

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 88

No es para tanto

Considero excesiva la puntuación que habéis puesto al último juego de Sid Meier. No sólo está anticuado técnicamente sino que no me parece nada original.

LA OTRA NOTA: 70
Raúl Fernandez

Lo de la tecnología te lo concedo, pero estarás conmigo en que no se trata de un factor fundamental para valorar un juego. En cuanto a la originalidad, a mí me parece que «Sim Golf» la destila por todos su poros, si no por los elementos empleados, sí por la forma de combinarlos.

Anselmo Trejo

JERUSALÉN

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

¿Nada más?

No me parece justo el trato dispensado a «Jerusalén». Ya sé que a vosotros las aventuras tipo «Versalles» no os gustan demasiado, pero cuentan con multitud de aficionados, yo el primero. Y de entre ellas, «Jerusalén» es una de las más interesantes.

LA OTRA NOTA: 85
Gonzalo Esteller

No cabe duda de que por su argumento y por su acabado gráfico «Jerusalén» debe ser reconocida como una muy buena aventura gráfica, tal y como refleja su nota. Sin embargo, no sólo de un buen argumento vive un juego, y el tipo de aventuras al que pertenece, contra el que no tengo nada en absoluto, está pidiendo a gritos un cambio que lo actualice desde hace, por lo menos, una década.

Juan Antonio Pascual

REAL WAR

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 50

Como la vida misma

No sé porqué le habéis puesto una nota tan baja a un juego tan bueno como «Real War». Vale que sus gráficos no son nada del otro mundo pero el realismo de sus unidades es muy original y el argumento de su campaña está realmente bien.

LA OTRA NOTA: 70
Fenando López

No sé a ti, pero a mí en un juego de estrategia lo más importante no me parece el diseño de las unidades, que también hay que tenerlo en cuenta, claro está, sino aspectos tales como la inteligencia artificial, la longitud de las campañas o la búsqueda de rutas, entre otros, y lo cierto es que en todos ellos «Real War» raya a un nivel bajísimo.

Gabriel Pérez-Ayala

HUNDRED SWORDS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 40

Infravalorado

No comprendo cómo es posible que un juego tan original como «Hundred Swords» haya obtenido una puntuación tan baja. Al probarlo en su versión PC me ha parecido bastante bueno.

LA OTRA NOTA: 80
José. López

Quizá como juego de consola, dada la escasez de títulos de estrategia, tuviera alguna justificación, pero de verdad que en el PC me costaría encontrar un juego de estrategia que fuera peor que «Hundred Swords». Su inteligencia artificial es inexistente, su interfaz es confuso y, para colmo, está en inglés. Ni siquiera su ambientación japonesa, que normalmente me resultaría muy atractiva, consigue convencerme lo más mínimo.

Jorge Portillo

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 98

Demasiado

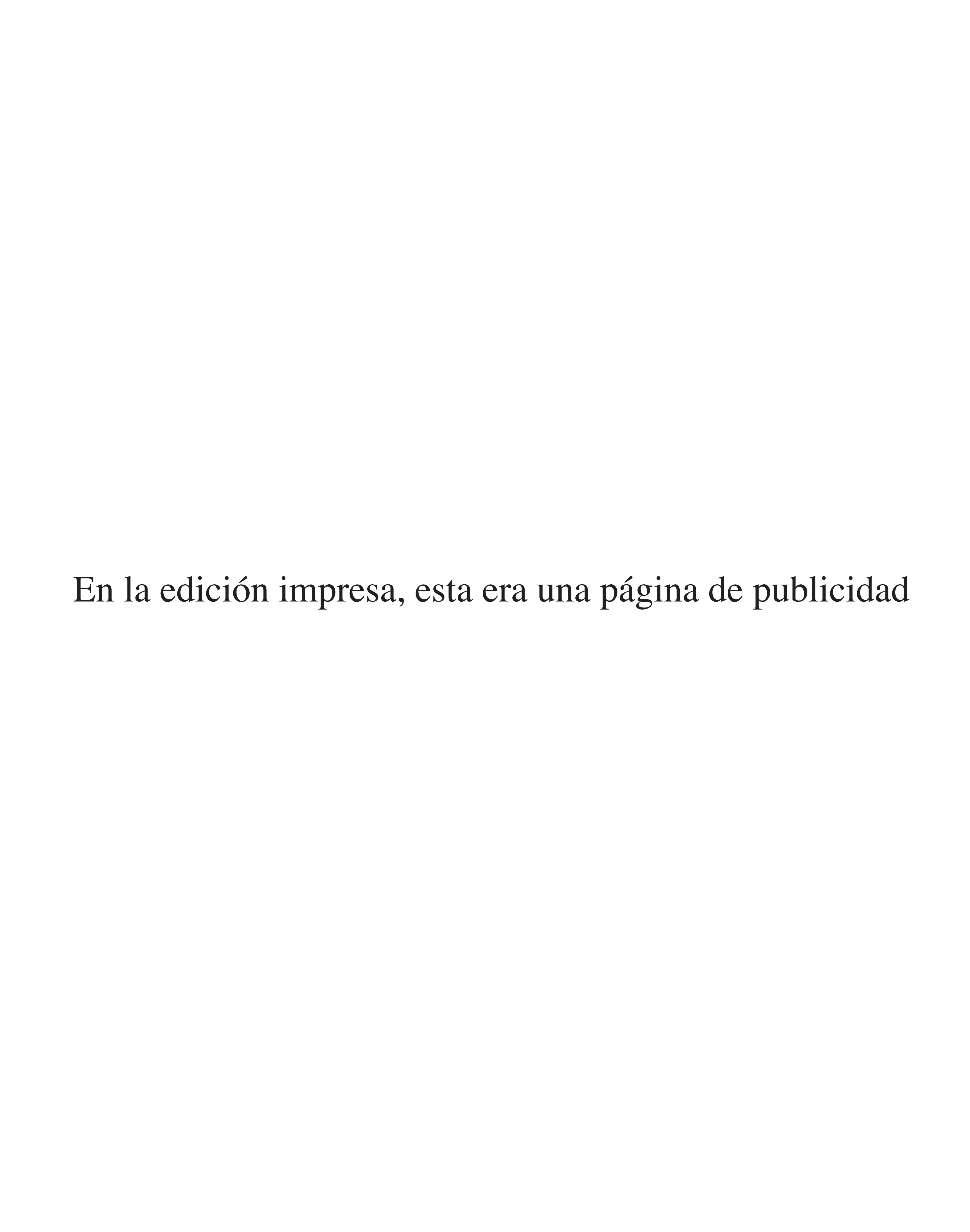
No digo que «Medal of Honor» no sea un juego bueno, porque lo es, pero no me parece que merezca tanta nota cuando en realidad no es más que el motor de «Quake III» ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Además es muy corto y su multijugador no es tan variado como el de «Wolfenstein».

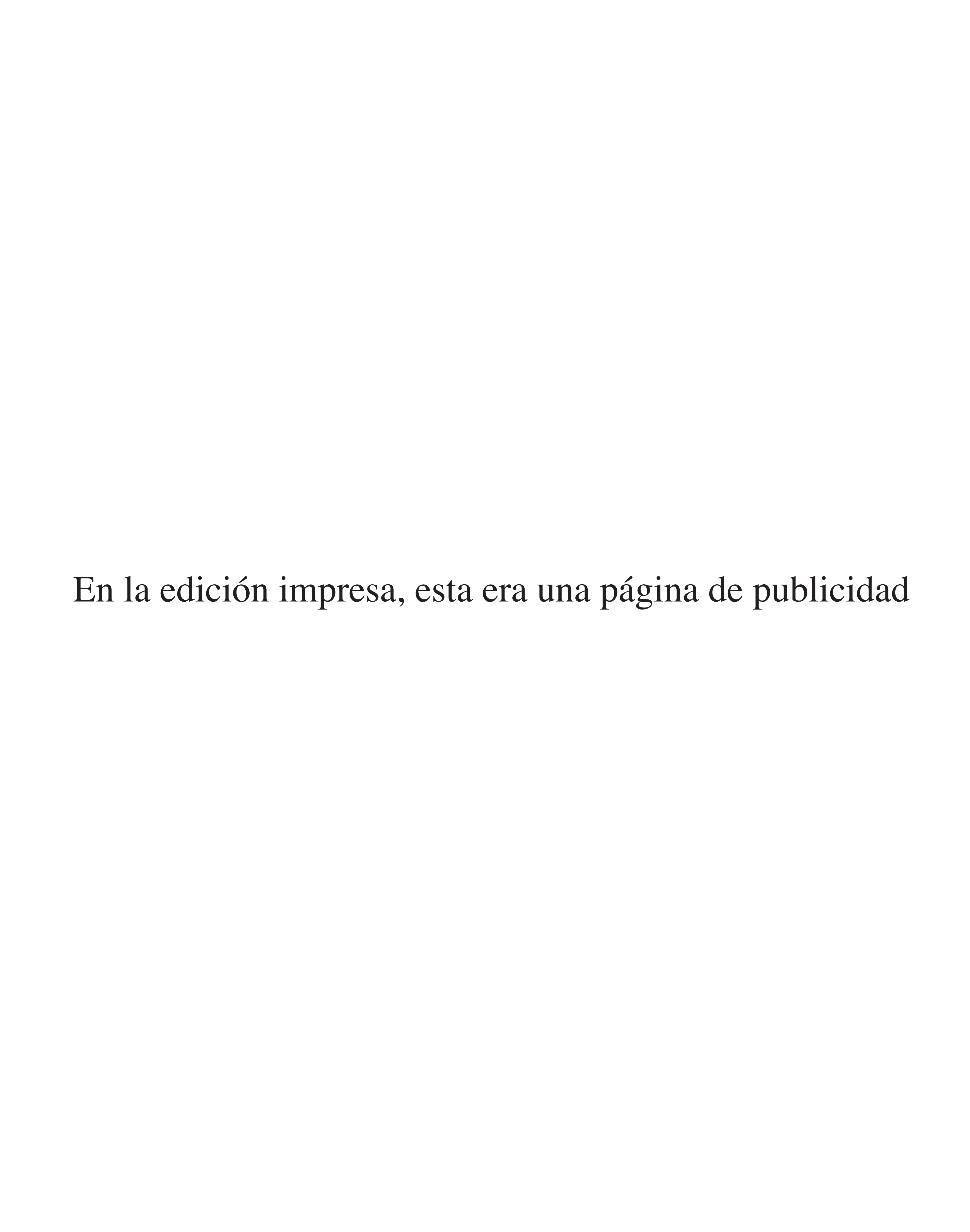
LA OTRA NOTA: 85
Antonio Páez

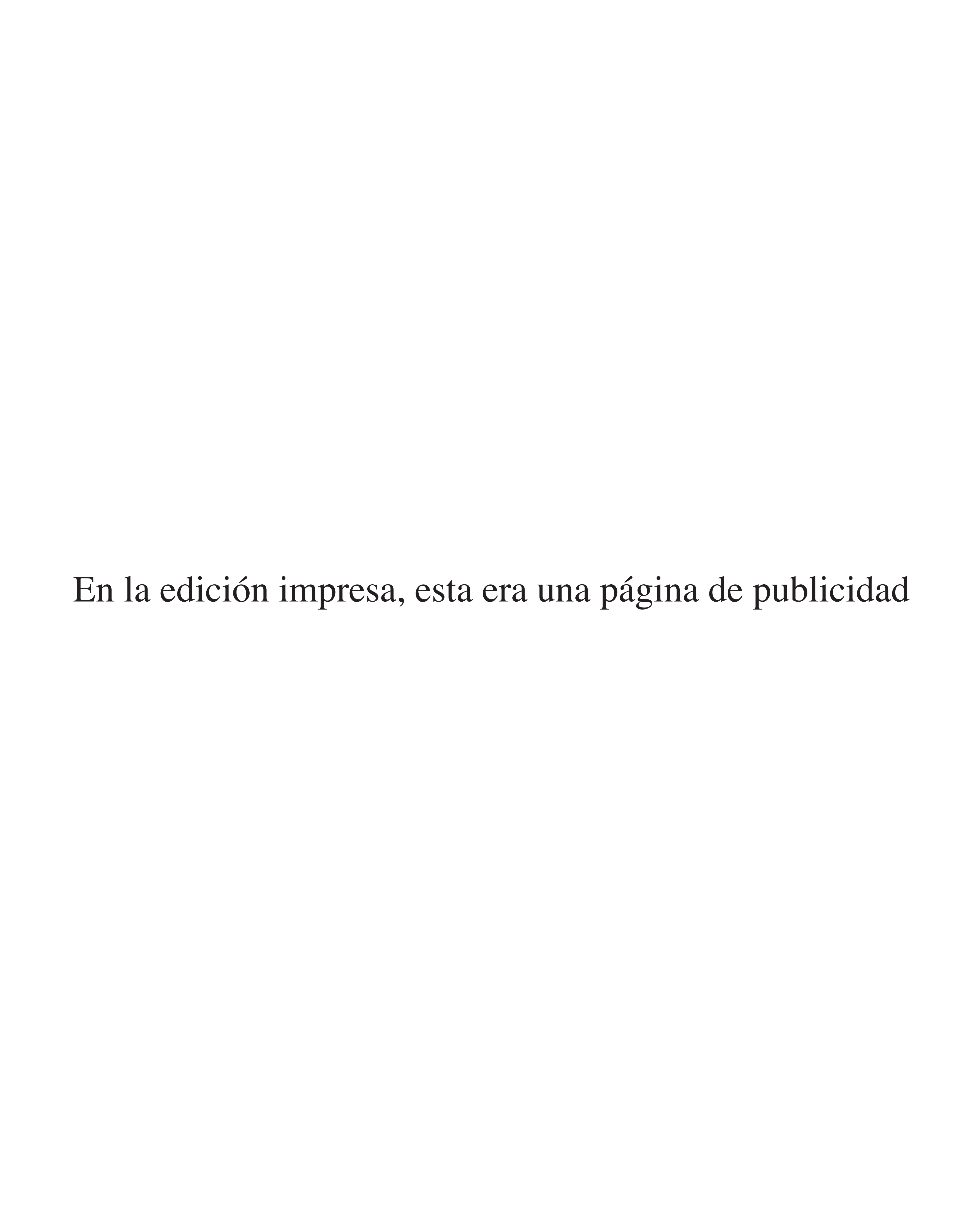
Independientemente de que sea el mismo motor, las diferencias entre «Quake III» y «Medal of Honor» son enormes. Para empezar el motor ha sido perfeccionado hasta hacerlo muy superior. Además, la longitud de su campaña se ve aumentada por la variedad de pruebas a las que hay que enfrentarse. Pero, sobre todo, su ambientación alcanza un nivel de realismo que, simplemente, no se había visto nunca con anterioridad.

Jorge Portillo.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Unreal II

¿Estás preparado para la acción?

Tecnología y diseño se unen en la espectacular continuación de «Unreal», uno de los clásicos de la acción en los últimos años. Su publicación el próximo verano puede ser la guinda del dulce momento que el género vive en PC.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- El espectacular despliegue en tecnología visual.
- La variedad que se busca en la jugabilidad y diseño de acción de las distintas misiones.
- El realismo derivado de las conversaciones con otros personajes.
- La búsqueda de un modo multijugador que resulte atractivo.

NO nos gusta

- La necesidad de un equipo último modelo para disfrutar a tope de la tecnología.
- La escasa información que el equipo ha dado sobre muchos detalles.
- Los entornos no se podrán destruir.
- No existirá una opción de juego cooperativo

PRIMERA IMPRESIÓN:
Muy Bueno. Todo apunta a un nuevo número uno en el género.

BUENO REGULAR MALO

Qué era «Unreal»? Acción. ¿Qué era «Unreal»? Tecnología. Y, ¿qué será «Unreal II»? La superación de lo menos imaginable en el género y el juego que llevará a la locura a los incondicionales de la tecnología. Eso, al menos, es lo que se puede deducir de todo aquello que Legend, equipo responsable del desarrollo de «Unreal II», pretende conseguir con tan esperado proyecto.

Vuelta a la irrealidad

La secuencia final de «Unreal», con aquella nave espacial viajando a la deriva, una vez que conseguimos escapar de las garras de los skaarj, despejaba bastantes dudas sobre la intención de continuar la historia. Pero, contra todo pronóstico, el argumento de «Unreal II» se aleja más de lo esperado del original. No nos extenderemos, de momento, mucho más de lo ya comentado en otros artículos (ver Micromanía 83) sobre el juego, y quedémonos con la idea de que formamos parte de la tripulación de la Atlantis, nave enviada en misión de reconocimiento a un sector espacial muy alejado de la Tierra. Y allí, cómo no, empieza la acción.

«Unreal II», sobre todo, se distingue del juego original por su aparente fragmentación en la acción, en lugar de la linealidad que acompañaba al desarrollo del guión del primer juego. Distintas misiones, de escolta, combate, infiltración, cobertura, etc. forman el grueso de la acción. Las facciones que se enfrentan en «Unreal II» no se dividen en un personaje contra todo. Por el contrario, alienígenas y humanos se enfrentan a todo un equipo de personajes, que en cierto modo controlamos desde el mando principal de un protagonista que asume la función de jefe de grupo.

«Unreal II» incorpora un sistema de conversaciones que permiten al jugador dar órdenes sencillas a un grupo de marines espaciales que, combinadas con unos excelentes algoritmos de IA que permiten una cierta libertad de decisión a estos

¿Sabías que...

La primera imagen oficial del juego apareció en el 2000, y era un modelo 3D del enemigo conocido como "Skaarj"?

■ El sistema de animación por esqueletos, aplicado a los modelos 3D, consigue resultados insuperables.

■ La nueva versión del motor gestiona modelos 3D con un numero altísimo de polígonos.

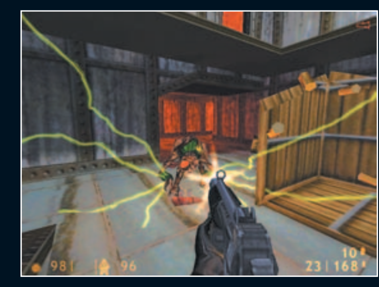
■ Nuevas armas, y en especial el lanzallamas, nos cautivarán desde que la acción comience.

personajes no jugadores, nos hará afrontar de formas muy distintas los objetivos a cumplir en cada misión y, lo que es mejor, en Legend aseguran que se podrán resolver de distintas formas, dentro de unos límites lógicos, estas misiones.

Habla y lucha

Uno de los personajes más importantes en el juego es Aida Shen, primer oficial de la Atlantis. Con ella mantendremos conversaciones y se encargará de asignarnos ►►

A qué se parece...



■ El diseño de acción en «Half-Life» encuentra muchas similitudes con lo que nos espera en «Unreal 2».



■ Toda la diversión y calidad del «Unreal» original se repiten en esencia, pero mejoradas hasta la saciedad.



■ El enorme detalle gráfico de los personajes en «Medal of Honor» se verá incluso superado por «Unreal 2».


La belleza y el detalle de los escenarios exteriores resultan brutales.


La compresión de texturas permite gran detalle y calidad en el zoom.

LA ACCIÓN INDIVIDUAL SE COMPLEMENTA CON NUMEROSAS OPCIONES MULTIJUGADOR

las misiones, darnos consejos durante cada una de ellas y mantenernos al tanto de lo que ocurra a nuestro alrededor.
Una vez puestos en antecedentes, el sistema de menús que usa «Unreal II» nos permitirá dar órdenes definidas a nuestros hombres de apoyo del modo más conveniente para cada situación. Este sistema deriva del mecanismo de órdenes que se usaba en «Unreal Tournament» y permite que el comportamiento de los personajes sea muy realista, ya que estos tienen cierta autonomía. La interacción con los demás personajes tiene unos límites, pero si manejamos hábilmente este sencillo pero eficaz sistema, es incluso posible que algunos de ellos tomen decisiones propias con consecuencias posteriores en el juego, con independencia de lo que le pueden ordenar sus algoritmos de IA.
Sin embargo, hay que hacer notar que este sistema no ha sido creado para su uso en un modo de juego cooperativo entre varios usuarios en «Unreal II». Este modo ni siquiera existirá, lo que puede no ser del agrado de todo el mundo, pues es fácil imaginar las posibilidades de diversión que podría encerrar esta modalidad.
Las posibilidades multijugador se limitan a opciones y modos más conocidos, pero no por ello decepcionantes desde el punto de vista de la diversión.
Es fácil pensar que una partida en aquellos mapas que admiten hasta 32 jugadores simultáneos no serán, precisamente, aburridas.



¿Demasiada tecnología?





LA ÚLTIMA VERSIÓN del motor que usa «Unreal II» permitirá ofrecer una imaginería visual sorprendente. Y no hablamos ya del número de polígonos o los efectos especiales.

PARTIENDO DE LA ÚLTIMA versión de DirectX, sus creadores hablan de la casi necesidad de un Pentium III a 500 MHz y una tarjeta que no baje de una GeForce o una Radeon.

EL MOTOR GRÁFICO de la saga «Unreal», siempre ha usado exhaustivamente tanto la CPU principal como de una buena tarjeta de vídeo.

AUNQUE ES EVIDENTE que cuanto mejor sea el equipo disponible mejores serán los resultados, parece que «Unreal II» puede obligarnos a hacer un gran desembolso para actualizar nuestro ordenador.

Maravilla visual

Este repaso por las principales características de «Unreal II» no puede imaginarse en su puesta en práctica sin hacer referencia a una de las principales bazas del juego: la tecnología. Sobre todo, la tecnología visual.
Más allá de hablar de números, aunque hay que reconocer que son muy importantes en este caso concreto, Legend ha estado preocupado porque el motor de «Unreal II» responda a la perfección a todo aquello que el equipo ha querido incluir en el juego. Por supuesto, hablamos de los millones de polígonos que se mueven por segundo. También de la increíble calidad de las texturas, con el uso de la com-

■ El "Skaarj" es el único enemigo que repite aparición desde «Unreal».

■ Efectos especiales de todo tipo hacen de «Unreal II» un espectáculo visual.

Casi real

LA IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGIA se traduce de manera explosiva en los resultados que se muestran en las últimas imágenes del juego, y sobre todo en lo que concierne a los numerosos personajes.

LOS MODELOS 3D que aparecen en cada instante, están prácticamente calcados de los diseños previos sobre papel creados por los artistas gráficos, sin que hayan perdido nada de su calidad original al pasar al ordenador.

LAS CIFRAS llegan a marear, con enemigos que pueden contar con entre tres y cinco mil polígonos, armas que van de los mil a mil quinientos, más la tripulación del Atlantis, que pueden rondar entre siete y diez mil polígonos por personaje.

TODO ELLO, sumado a los efectos especiales, la compresión de texturas, el sistema de animación de esqueletos, la animación facial, etc. ofrece un resultado realmente sorprendente.



¿Sabías que...

En septiembre de 2001 apareció una demo de tecnología, que se hurtó al equipo y que circuló por Internet como "versión beta"?

presión de las mismas mediante DirectX, y de los magníficos efectos especiales, que afectan sobre todo al uso de sistemas de partículas. Aún así, lo que resulta pavoroso y fascinante a un tiempo es el conjunto.

La simulación física que permite el motor, la integración de hasta 19 sistemas de partículas distintos, el ▶▶



La práctica totalidad de enemigos son personajes completamente nuevos, sin referencias al original.

El sistema dinámico de luces es otro de los grandes logros en «Unreal II».

Si por algo destacan los exteriores es por su sensación de enormidad.

TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA QUE SE SOMETE POR COMPLETO A LA ACCIÓN Y LA DIVERSIÓN EN ESTADO PURO

uso de animaciones por esqueletos, animaciones faciales, integración de elementos individuales en los modelos 3D –como los globos oculares, que siguen al jugador en su movimiento–, texturas de una calidad brutal, deformación de mallas, etc. ha permitido a los diseñadores de niveles hacer todo lo que se les antoje en el juego. Sí, diseñadores de niveles, y no sólo gráficos, ya que la última versión del motor de «Unreal» se acompaña de una serie de herramientas pensadas para que el diseño de la acción no dependa exclusivamente de aquello que un programador pueda realizar, en un momento dado.

Herramientas y diseño

Entre estas herramientas destaca «Golem», un sistema creado para integrar elementos, más que para animar modelos o crear volúmenes y dotarlos de múltiples detalles. «Golem» gestiona como "capas" los distintos elementos que entran en acción en el juego. Estas "capas" pueden ir desde una textura, una luz, la deformación de un volumen, la aplicación de una partícula, la proyección de una sombra… de forma que todo se integre de manera dinámica en tiempo real y no se base en un sistema definido de "scripts" rígidos que siempre tienden a ofrecer resultados repetitivos, de un modo invariable.

Así, los diseñadores se pueden dedicar a lo que deben: crear acción y entornos fabulosos. Y los artistas, a lo suyo: hacer de «Unreal II» la experiencia visual más impactante que se pueda imaginar en el género.

La búsqueda del detalle es enfermiza, y el resultado gráfico que se ha podido ver es un trabajo digno de considerarse una obra de arte.

Gracias a «Golem» no todo se queda en dejarnos con la boca abierta ante lo fastuoso de la imagen, sino ante su realismo. Hablábamos de las animaciones, sencillamente geniales, pero lo más sorprendente es que no se ha usado en absoluto el conocido sistema de captura de movimientos. Toda la gesticulación y la naturalidad que ofrecen los personajes de «Unreal II» se basan en trabajo directo de manipulación del modelo 3D.

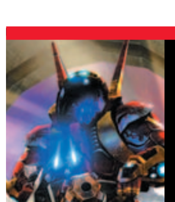
Y, todo esto, ¿cómo se pone en marcha? Pues justo ahí es donde más nos va a doler. «Unreal II» es toda una proeza visual, pero ya avisan sus responsables que el equipo necesario deberá ser, como mínimo, notable. La base de DirectX 8, tarjetas gráficas que no bajen de una GeForce o Radeon, y una CPU que debería estar a la altura de un PIII a 500 MHz, más una cantidad considerable de memoria –y nos da que esto es lo más ajustado–, se aúnan para mover este prodigio tecnológico. Pero hay más.

Según Legend, aquellos fanáticos de la tecnología, con un Athlon de última generación, un Pentium 4 y una tarjeta que se mueva en el orden de la GeForce 3 o, incluso, GeForce 4, podrán sacarle realmente todo el jugo a «Unreal II», viendo cosas que muchos otros usuarios sólo nos podremos imaginar. Algo que, evidentemente, no nos entusiasma pero que parece una decisión definitiva.

Así las cosas, «Unreal II» puede ser genial o, simplemente, muy bueno. Pero, aunque no llegara a este nivel, nadie le podrá negar su ambición por ir mucho más allá de lo ya visto en el género. Y eso que, en los últimos tiempos, no estamos viendo, precisamente, poca cosa.

F.D.L.

¿Sabías que...



toda la banda sonora del juego estará en MP3, con lo que será fácilmente exportable a cualquier reproductor de audio en este formato?

«Unreal» para rato

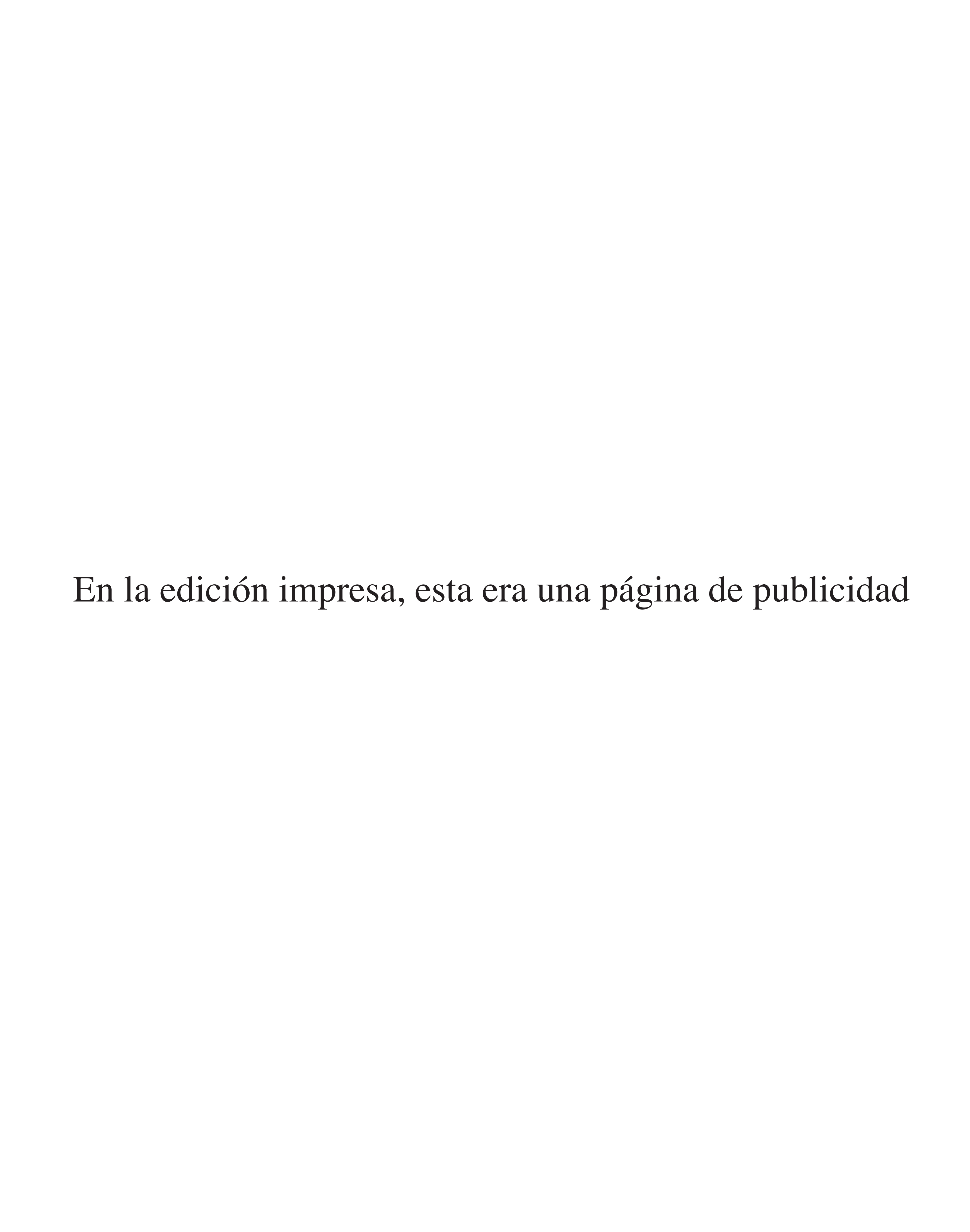


AUNQUE ESTAMOS ya impacientes por echar el guante a este espectacular «Unreal II», no todo se va a acabar aquí, puesto que Epic tiene previsto que la licencia continúe de forma maravillosa, con nuevos títulos para este mismo año, que tanto los usuarios de PC como de consola podremos disfrutar.



TRAS LA APARICIÓN de «Unreal II» vendrá «Unreal Tournament II», con el modo multijugador como argumento principal. Pero no podemos olvidarnos de «Unreal Championship», para Xbox, ni de ese otro proyecto ultrasecreto que Epic está desarrollando, y que de momento sólo se conoce como «Unreal Warfare».

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **LEGEND ENTERTAINMENT/EPIC GAMES/INFOGRAMES**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ (SIN CONFIRMAR)**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2002**
- Página web: **www.unreal2.com**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Grand Prix 4

Velocidad en vivo y en directo

Falta poco para disfrutar con la cuarta entrega de «Grand Prix». El simulador de Fórmula Uno por excelencia regresa con mejor aspecto que nunca, e incluirá gráficos mejorados, sonido envolvente y nuevas opciones de juego.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- El motor gráfico que funciona vía hardware.
- El "virtual cockpit" y la vista T-cam.
- El sonido envolvente multicanal.
- La enciclopedia incluida hará accesible la Formula Uno para todos.

NO nos gusta

- El sistema físico no ha mejorado apenas desde «Grand Prix 3».
- Apenas aporta novedades sustanciales al género.
- Parece que esta edición tampoco incluirá un editor.
- La IA de los rivales apenas se ha modificado.

PRIMERA IMPRESIÓN: **Muy bueno.** Podría convertirse en la nueva referencia del género.


BUENO REGULAR MALO

«Grand Prix 4» es un nuevo simulador que acerca a los usuarios de PC a una de las disciplinas más carismáticas y selectas del mundo del motor: la Fórmula Uno. Esta popular saga, que vio la luz en 1991 de la mano de Geoff Crammond, considerado por algunos el "inventor" del género, se ha convertido en una referencia, tanto por su calidad tecnológica como por su excelente modelo de conducción. Como es habitual en esta saga, la cuarta edición también estará licenciada oficialmente por la FIA para la temporada 2001, lo que supone en la práctica que podremos controlar a todos los pilotos y escuderías adscritos a esta asociación.

Los modos de juego

«Grand Prix 4» incluirá cinco modalidades de juego principales. El modo práctica nos permitirá rodar en solitario por cada circuito, para aprendernos el trazado. La opción Carrera Rápida nos permitirá disputar una carrera con tan sólo dos clicks del ratón. El modo No Competitivo nos dejará correr una sesión de práctica, una ronda de clasificación y la consiguiente carrera en el circuito que elijamos, para practicar antes de meternos de lleno en el Campeonato oficial. Por último, la Vuelta Rápida, será una modalidad cercana a los arcades en la que 22 corredores intentarán lograr la vuelta más rápida.

Por primera vez en la serie, «Grand Prix 4» incluirá opciones reales para multijugador. Hasta 8 usuarios podrán conectarse vía LAN, aunque si no disponemos de Red Local, siempre podremos compartir teclado con un amigo. Otras formas de

¿Sabías que... los programadores de «Grand Prix 4» usaron tecnología GPS para obtener datos de los circuitos y recogieron más de 3.000 fotos?

Los circuitos han sido reconstruidos gracias a la tecnología GPS, vídeos y miles de fotos.

Gracias a los mapas de sombras el apartado visual será más realista que en «Grand Prix 3».

Todos los elementos que aparecen en el circuito han sido modelados en 3D.

conexión contempladas serán mediante módem o a través de un cable serie.

Principales novedades

Aunque la originalidad no parece su mayor virtud, «Grand Prix 4» incluirá suficientes novedades como para justificar la aparición de un nuevo capítulo de la saga. El aspecto de retransmisión televisiva se ha potenciado, incluyendo nuevas cámaras, como el "virtual cockpit" o la "T-cam" ▶▶

A qué se parece...



La referencia más inmediata a la Gpaedia es la base de datos histórica de «Need for Speed. Porsche Challenge».



«F1 Racing Championship», de Ubi Soft, también empleó GPS para representar los circuitos de forma fidedigna.



La perspectiva de cámara sobre el piloto, "T-view", se introdujo por primera vez en «Formula One 2001», de SCEE.

ESTA ENTREGA SUPONDRÁ UN SALTO CUALITATIVO IMPORTANTE EN LO QUE A TECNOLOGÍA SE REFIERE

(cámara sobre el casco del piloto). El sistema de física también se ha retocado, aunque incluirá escasas mejoras sobre «Grand Prix 3», como el movimento simulado de la cabeza del piloto. Lo que sí es una novedad es el nuevo sistema de daños, gracias al cual la carrocería de nuestro coche quedará deformada tras una colisión. Otra novedad será el monitor situado en el box virtual, que permitirá "espiar" las evoluciones de los rivales antes de comenzar la carrera y aprender sus tácticas.

Como la vida real

Por primera vez en la serie «Grand Prix» se han incluido reproducciones a escala de los circuitos. Gracias al sistema de cámaras inteligentes activado durante las repeticiones –es posible grabar un máximo de hora y media, en lugar de los tres minutos típicos en un simulador–, el juego tendrá una apariencia propia de una retransmisión televisiva. Al igual que con los circuitos, cada coche ha sido modelado individualmente pieza a pieza, empleando para cada modelo un complejo entramado poligonal, tejido por más de 3.000 triángulos. Esto supone dos ventajas fundamentales: unos bólidos mejor detallados y la posibilidad de que la carrocería se fragmente en las colisiones.

Para realizar «Grand Prix 4», los programadores del juego diseñaron un motor 3D capaz de renderizar vía hardware –al contrario que «Grand Prix 3», cuyo motor gráfico no aprovechaba totalmente las ventajas de las aceleradoras 3D–, lo que permitirá un tratamiento más realista de las luces y sombras.

¿Sabías que...

el juego incluirá una completa enciclopedia multimedia de Fórmula Uno, llamada Gpaedia, que incluye lecciones de conducción?

¡Visitamos Microprose!



HACE UNOS DÍAS se presentó «Grand Prix 4» ante la prensa europea. Micromanía, la única revista española en el evento, viajó hasta Bristol para visitar las instalaciones de Microprose. Allí estaba Geoff Crammond, poco dado a conceder entrevistas o asistir a este tipo de eventos, que acudió por sorpresa a la cita.



TRAS UNA BREVE charla introductoria, tuvimos la oportunidad de conocer el estudio y de conversar con los responsables de sonido, circuitos, tecnología, animación y menús, del proyecto. Una visita muy interesante que nos permitió conocer de primera mano los grandes secretos de este esperado proyecto.

El nuevo motor consigue efectos de luz increíbles en los coches, gracias al uso del "environment mapping".



Ayuda profesional





PARA MEJORAR el realismo los programadores de Microprose han contado con el apoyo de la escudería Arrows, que abrió las puertas de sus boxes al equipo de desarrollo.

PARA REPRESENTAR el trabajo en boxes, el equipo de animadores grabó los movimientos de los mecánicos en un estudio de "Motion Capture" propiedad de Infogrames en Sheffield.

TRAS MODELAR las figuras de los mecánicos con «3D Studio Max», se implementó la información obtenida mediante el traje de luces para conseguir unos movimientos realistas.

EL RESULTADO queda patente dentro del juego cuando nos detenemos en los boxes, en los que una veintena de mecánicos trabajan al unísono para poner nuestro coche a punto.

Microprose ha contado con la ayuda de la escudería Arrows para realizar esta cuarta entrega. Arrows puso un box a disposición del equipo de desarrollo para que tomaran muestras del sonido producido por los coches y capturaran los movimientos de los mecánicos. El equipo quería introducir en «Grand Prix 4» un sistema de sonido envolvente multicanal pero, debido a la inexistencia de herramientas adecuadas, se vieron obligados a desarrollar un interfaz propio, que permitiera insertar sonidos sampleados y previamente ecualizados en el juego.

Después de jugar una versión beta, podemos asegurar que «Grand Prix 4» será un juego de altura. El modelo de conducción es tremendamente bueno, los gráficos son impresionantes y la adicción bastante elevada. Cabe reprocharle la escasa originalidad de su planteamiento, que recuerda al de juegos recientes. Habrá que esperar hasta junio para saber si será capaz de superar a «F1 Racing Championship», hoy por hoy el mejor en su género.

I.C.C.

- En preparación: **PC, XBOX**
- Estudios/Compañía: **MICROPROSE/ INFOGRAMES**
- Género: **VELOCIDAD/SIMULADOR**
- Localización: **No**
- Fecha prevista de salida: **Junio 2002**
- Página web: **www.grandprixgames.com**



Los coches han sido modelados pieza a pieza, cuyo comportamiento físico es independiente.



Esta edición permitirá visualizar las carreras como en una retransmisión televisada.



La calidad de las texturas ha mejorado mucho. El resultado es evidente.

Reino del Caos
WarCraft III
El retorno del rey

El juego de estrategia más esperado de los últimos años ya está aquí, dispuesto a renovar el género que sus antecesores ayudaron a definir.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- El nuevo y mucho más importante papel del héroe.
- El impresionante motor 3D del juego.
- Las diferencias existentes entre las cuatro razas.
- La abundancia de PNJ (personajes no jugadores) y objetos mágicos.
- Que la ambientación «Warcraft» sea, una vez más, inconfundible.


NO nos gusta

- El escaso campo de visión disponible.
- Que no haya barcos ni submarinos.
- Que los orcos y los humanos sigan siendo muy parecidos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente. Volverá a arrasar, por su increíble jugabilidad.

 BUENO  REGULAR MALO

Tras una interminable serie de retrasos Blizzard ha presentado la beta jugable de «Warcraft III». En esta primera versión sólo está activo, a falta de ajustes en el equilibrio de fuerzas entre razas, el modo multijugador. Y a probarlo nos hemos dedicado las últimas semanas. Los resultados hablan por sí solos: un nuevo sistema de juego que combina elementos de estrategia y rol, cuatro razas diferenciadas y el cuidado por el detalle característico de Blizzard, nos sitúan ante un gran título.

Estrategia y rol

A pesar de que la idea inicial de Blizzard de crear un nuevo tipo de juego no se ha llevado finalmente a la práctica, lo cierto es que la carga de rol introducida en su jugabilidad será muy abundante. En este sentido la aportación más importante es la figura del héroe, una unidad especial con la capacidad de aumentar en poder y habilidades a través de la experiencia, así como de recoger y utilizar diferentes objetos mágicos que irán obteniendo de los enemigos derrotados o de ciertas tiendas.

Cada raza puede crear tres héroes diferentes, y para conseguir que los jugadores los utilicen en combate sin miedo a perderlos es posible resucitarlos simplemente pagando un determinado importe en oro en un edificio que todas las razas pueden construir. Esto, y el elevado nivel de poder que pueden alcanzar, gracias sobre todo a sus habilidades mágicas, convierte a los héroes en los verdaderos protagonistas de la acción, potenciando el aspecto de rol del juego.

El sistema de recursos también experimentará cambios con respecto a los juegos anteriores, aunque menos de los esperados. La mayor novedad será el concepto "Upkeep", mantenimiento, en español. Este concepto consiste en que todas las unidades tendrán unos costes fijos asociados, y su consecuencia será que a medida que produzcamos más unidades la extracción de oro de las minas será más y más ineficaz. Esto potencia el enfoque de rol, ya que beneficia a los jugadores que se concentren en crear pequeños grupos de unidades pero muy poderosas.



¿Sabías que...
la Legión Infernal, la que iba a ser la quinta raza, era tan poderosa que sólo aparecerá como enemigo en la campaña individual?

■ Los orcos han cambiado su aspecto caótico en favor de un "look" más tribal.

■ La riqueza de la paleta de colores empleada es impresionante.

■ Los diferentes tipos de terreno no tienen un efecto apreciable sobre el juego.

Cuatro razas, cuatro juegos

«Warcraft III» recupera el espíritu de «Starcraft». Las dos nuevas razas incluidas son drásticamente diferentes, tanto entre sí como con respecto a humanos y orcos que, eso sí, poseen un funcionamiento muy parecido al de «Warcraft II» y, po tanto, resultan similares entre sí. Así, los elfos nocturnos no usan edificios, sino árboles vivientes, que no sólo se pueden desarraigar e irse andando hasta una nue- ►►

A qué se parece...



■ A pesar de sus evidentes similitudes, «Warcraft III» es mucho más que «Warcraft II», en todos los sentidos.



■ La distinción de razas del juego tiene un referente en los humanos, los zerg y los protoss de «Starcraft».



■ Aunque su planteamiento no tiene mucho que ver, «Warcraft III» utiliza el mismo sistema de cámara que «Empire Earth».

LA COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DE ROL Y ESTRATEGIA ES LA PRINCIPAL CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

va localización, sino que también pueden luchar. Sus unidades, resultan en general bastante débiles en los combates cuerpo a cuerpo pero mortales en los ataques a distancia, lo que los hace muy peligrosos en números elevados. Además poseen dos habilidades devastadoras en potencia y es que por la noche (pues en el juego se alternan los ciclos día/noche) regeneran los puntos de vida perdidos y, además, se vuelven invisibles si están quietas.

En cuanto a los muertos vivientes, heredan de los Zerg de «Starcraft» la necesidad de construir sus estructuras sobre un tipo de terreno especial. Además, a la hora de construir no necesitan más que una unidad básica, un acólito, para que cree los cimientos, ya que a partir de ahí los edificios se generan de modo automático, al igual que los de los Protoss de «Starcraft». Entre las características comunes de sus unidades militares destaca la capacidad compartida con los elfos de regenerar sus puntos de vida por la noche, así como la capacidad de utilizar los cadáveres de sus enemigos para generar nuevas unidades.

Como en un cuento

Si algo caracteriza a Blizzard es el impecable acabado gráfico de sus juegos y éste no es una excepción. El motor gráfico 3D diseñado ofrece prestaciones espectaculares, con unos magníficos efectos luminosos y ambientales, un modelado preciso y detallado y una paleta de colores rica y

¿Sabías que...

inicialmente cada raza iba a disponer de cuatro héroes, pero al final ese número se redujo a tres porque resultaba muy complejo de manejar?



Arriba y abajo



PARA INTRODUCIR las 3D, Blizzard ha creado un sistema mixto que sólo permite desplazar la cámara de arriba a abajo, desde un punto de vista isométrico alejado, hasta uno más cercano en un plano horizontal pegado al suelo.



ESTO CONSIGUE MANTENER la sensación de profundidad y relieve. Dejando aparte el hecho de que el punto de vista más cercano al suelo es incontrolable, el mayor de todos los inconvenientes que presenta este sistema es el escaso campo de visión que nos ofrece el zoom más alejado y que sin duda será un problema para los que estén más interesados en el aspecto estratégico del juego.



Las estructuras humanas son las mismas que las de «Warcraft II».



Vámonos de compras

LOS MÚLTIPLES EDIFICIOS neutrales son la prueba de como se ha perseguido el giro hacia el rol en esta última entrega de la serie Warcraft. Están repartidos por todos los mapas del juego y sólo podrán ser utilizados por nuestros héroes. Allí es posible adquirir tanto objetos como diferentes unidades mercenarias.

ENTRE LAS UNIDADES podemos encontrarnos desde los transportes aéreos que son los dirigibles goblins hasta ogros de dos cabezas, mientras que en las tiendas de objetos podemos adquirir, entre muchos otros objetos valiosos, pociones, pergaminos o libros. En todas las tiendas las existencias están bastante limitadas, pero con el tiempo se irán volviendo a reponer todos los objetos que vayamos adquiriendo.

brillante. Esta última característica es la más que más influye a la hora de conseguir esa ambientación como de cuento de hadas, más cercana a los dibujos animados que a cualquier pretensión de realismo.

En cualquier caso, a pesar de todas las bondades que presagia la beta, hay que mencionar ciertos elementos que echamos en falta o que podrían mejorarse, como la estrechez del campo de visión o la ausencia de un sistema de formaciones. No parece probable que en la versión definitiva del juego se resuelvan estas pegas, pero de todas formas, evaluando en conjunto todo lo que hemos podido ver, no parece arriesgado afirmar que «Warcraft III» puede llegar a estar a la altura de sus dos antecesores, y eso, sin duda, es el elogio más grande que puede hacérsele.

J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **BLIZZARD ENTERTAINMENT/VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE**
- Género: **ESTRATEGIA/JDR**
- Fecha de salida **Junio de 2002**
- Localización: **Sí (texto y voces)**
- Página web: ***www.blizzard.com/war3/***

La Bestia Kodo influye con sus tambores en la actitud de otras unidades.

Cada raza, por supuesto, posee un diseño de edificios propio de su especie.

Los efectos luminosos son francamente prometedores.

Dungeon Siege

Rol para todos

Parecía imposible pero lo conseguimos. ¡¡Por fin hemos jugado con la única beta completa que existe del juego!! Todos los niveles, todos los personajes, todo... horas y horas jugando en una experiencia incomparable.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La ausencia de tiempos de carga al movernos por el mundo.
- La libertad de exploración al margen de la aventura principal.
- Los efectos luminosos y de transparencias.
- El sistema de desarrollo de los personajes.
- La campaña específica para el modo multijugador.

NO nos gusta

- Los límites al movimiento de la cámara.
- Su excesivo parecido a «Diablo».
- La exagerada cantidad de enemigos en ciertas ocasiones.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Muy Bueno.
Ofrece características técnicas revolucionarias.



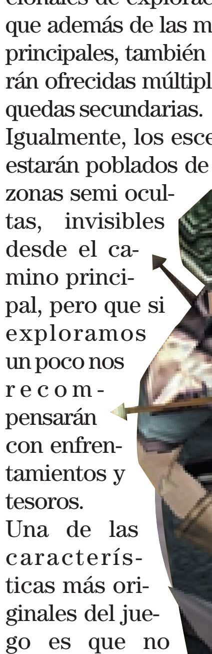
La forma más rápida de describir «Dungeon Siege» sería como un juego de rol con un sistema de control muy sencillo, un buen argumento, gran libertad para explorar sin limitaciones y, sobre todo, una desorbitada cantidad de combates contra todo tipo de criaturas. Algo muy similar a la saga «Diablo». Sin embargo, con esa descripción no estaríamos haciéndole justicia, porque nos faltaría hablar de su estupendo motor 3D, de su original sistema de clases de personajes o de la enorme superficie de exploración... Hagamos mejor una descripción más detallada.

Una aventura increíble

La acción se desarrolla en el reino de Ehb. Nuestro papel es el de un joven granjero que ve como su pueblo es asaltado. Lo que empieza como una huida se convertirá en un viaje iniciático en el que nuestro personaje irá adoptando dimensiones cada vez más heroicas para acabar decidiendo el destino del reino.

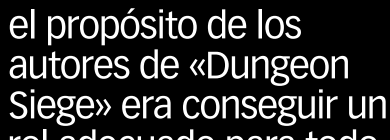
Para plasmar esta épica aventura el juego tendrá un desarrollo muy largo, básicamente lineal pero que también ofrecerá al jugador muchas opciones adicionales de exploración, ya que además de las misiones principales, también nos serán ofrecidas múltiples búsquedas secundarias.

Igualmente, los escenarios estarán poblados de zonas semi ocultas, invisibles desde el camino principal, pero que si exploramos un poco nos recompensarán con enfrentamientos y tesoros.



Una de las características más originales del juego es que no contará con un sistema de clases que nos obligue a optar entre un guerrero, un mago o un ladrón para crear un personaje. De hecho, al comenzar a jugar sólo podremos modificar la apariencia y el género de nuestro granjero, pero sus estadísticas serán siempre las mismas. Será luego, a medida que juguemos, cuando mediante un sistema de aprendizaje por repetición iremos definiéndole. Así, por ejemplo, si usamos mucho las habilidades de combate cuerpo a cuerpo, éstas se desarrollarán más





¿Sabías que...

el propósito de los autores de «Dungeon Siege» era conseguir un juego de rol adecuado para todo tipo de jugadores?

■ El sistema de formaciones nos permitirá elegir la disposición en pantalla de nuestros personajes.

■ El juego oculta automáticamente las paredes situadas en la línea de visión.

■ A medida que el juego progresa los enemigos son más y más peligrosos.

que las demás, convirtiéndonos en un poderoso guerrero de forma automática, sin necesidad de hacer ningún reparto de puntos.
En total el juego contará con cuatro tipos de habilidades diferentes: combate cuerpo a cuerpo, combate con proyectiles, magia de ataque y magia curativa, de manera que usando más o menos cada una de ellas podremos ir desarrollando un personaje tan individualizado como deseemos.
Otra de las diferencias, respecto a juegos de tipo «Diablo», será que podremos controlar hasta ocho personajes de manera simultánea, ya que además del que creemos nos iremos encontrando con otros muchos que se ofrecerán para unirse al grupo. Esta abundancia de personajes no supondrá una merma para la jugabilidad ni para la intensidad de la acción ya que el juego nos permitirá controlarlo todo utilizando tan solo el ratón.
Además, para facilitar aún más el control, se inclui- ►►

A qué se parece...



■ Salvo por el número de personajes, su sistema de juego coincide en gran medida con la serie «Diablo».



■ Los grupos de personajes y sus formaciones parecen sacados de la saga «Baldur's Gate».

SU MOTOR 3D Y LA AUSENCIA DE CARGAS SUPONEN UNA ATRACTIVA NOVEDAD EN EL MUNDO DEL ROL


La posibilidad de controlar hasta ocho personajes a la vez es uno de los alicientes de «Dungeon Siege».

Tanto el inventario del juego como los propios objetos resultan "diabólicamente" familiares.

El repertorio de tipos de terreno y de efectos ambientales será muy variado.

rá un sistema de formaciones bastante desarrollado y, hasta cierto punto, muy similar al de «Baldur´s Gate», así como la posibilidad de definir el comportamiento en combate de cada personaje de manera precisa. Todas estas características, en conjunto, nos permitirán centrarnos en el desarrollo de los combates y su estrategia general sin necesidad de estar pendiente de cada enfrentamiento individual.

Ideas brillantes

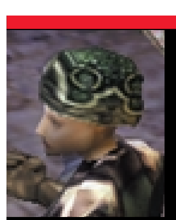
Hay que destacar que a pesar de que las similitudes con los juegos mencionados son abundantes, los autores de «Dungeon Siege» también han intentado mejorar muchos de los puntos flacos de estos, introduciendo algunos conceptos innovadores que un buen aficionado al género sabrá valorar.
Así, por ejemplo, las pociones de curación o de recuperación de puntos de magia no se consumirán íntegramente al usarlas, sino que sólo se gastarán los puntos necesarios para llegar al máximo de nuestra capacidad. Igualmente los problemas ocasionados por la abundancia de objetos de todo tipo se verán paliados por la introducción de un sistema que permitirá organizarlos en el inventario tan solo pulsando un botón.
Por lo que respecta al apartado multijugador, el juego nos permitirá establecer partidas de hasta ocho jugadores, ya sea a través de Internet o de una red local. Esas partidas podrán desarrollarse en el mismo mundo de la campaña individual, o en la Península Utraean, un mundo bastante más grande que el anterior diseñado en exclusiva para el modo multijugador.

Por arte de magia

EL SISTEMA DE MAGIA del juego se divide en dos escuelas, la de Combate, con hechizos tales como bolas de fuego o invocaciones de criaturas, y la de Naturaleza, con curaciones y hechizos de protección. Al igual que sucede con el resto de habilidades, cuantos más hechizos lancemos de una determinada escuela, mayor será nuestra habilidad dentro de ella y mayor será el nivel de los hechizos que podamos usar.



LOS HECHIZOS los obtendremos de pergaminos que compraremos o encontraremos tras un combate, y que deberán ser añadidos a un libro de hechizos para poder ser utilizados. Merece la pena destacar que estos pergaminos no quedan incrustados por siempre al libro en cuestión, sino que pueden intercambiarse de un personaje a otro con libertad.



¿Sabías que...

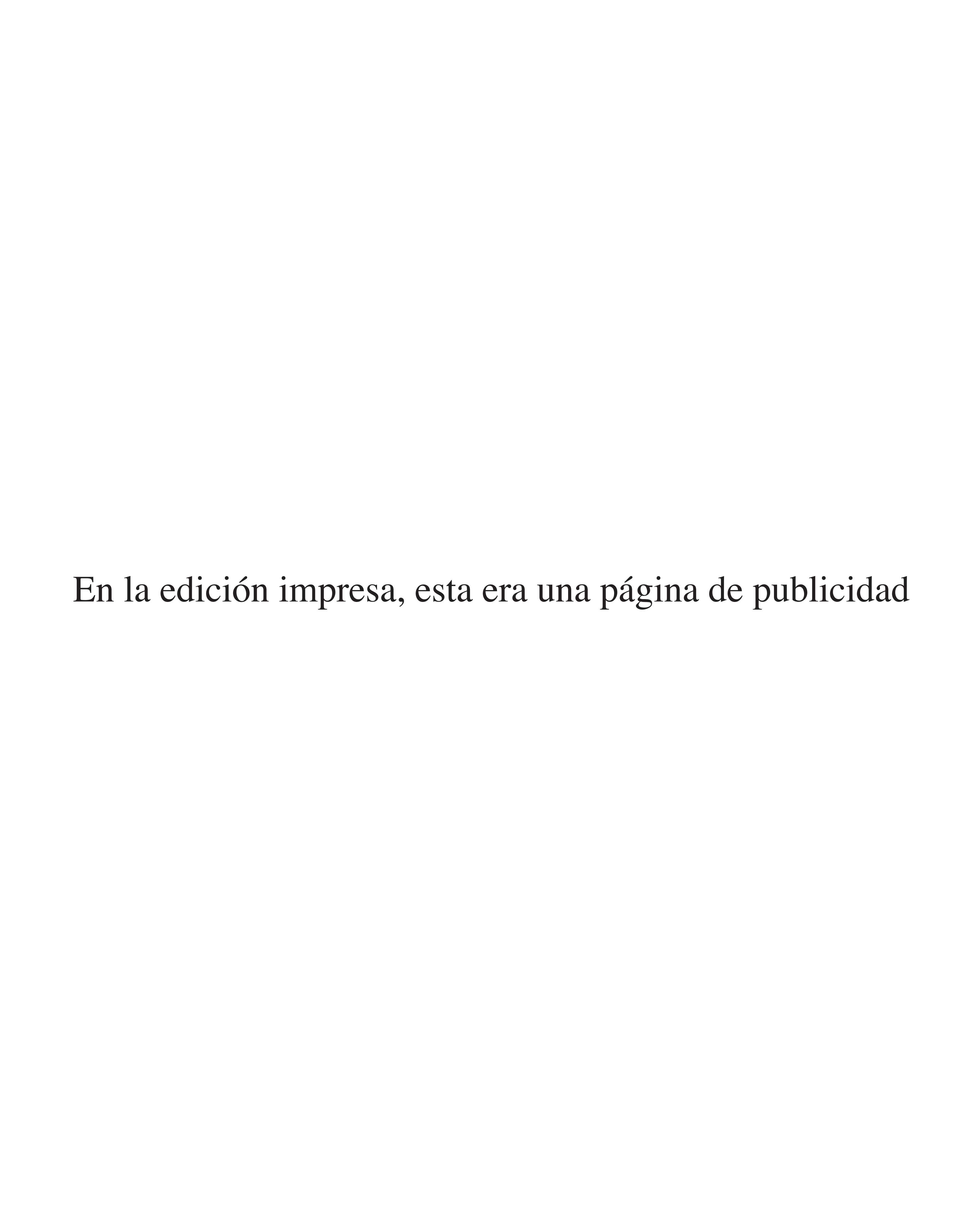
Chris Taylor, máximo responsable del juego y presidente de Gas Powered Games, fue también el creador del exitoso juego de estrategia «Total Annihilation»?

Fluidez absoluta

La característica más sorprendente de «Dungeon Siege» tal vez sea que a lo largo de nuestros desplazamientos el juego no tendrá que detenerse para cargar una nueva zona ya que, en la práctica, todo será una única y gigantesca zona sin divisiones. Además, por supuesto, hay que destacar también el motor 3D cuya elevada potencia ha permitido reproducir un mundo rico en detalles con una ambientación excepcional. Tanto la calidad de los modelos como los efectos luminosos o las texturas empleadas se han utilizado para conseguir un gran realismo en todos los terrenos, desde los bosques hasta las minas, lo que consigue que el jugador sea absorbido por su entorno de forma sorprendente.
A esta sensación de inmersión coopera también el sistema de cámaras que, con un amplio margen de zoom, nos permitirá mover el punto de vista alrededor del personaje con relativa libertad, utilizando un interesante sistema de trasparencias siempre que la cámara sea bloqueada por un elemento del escenario. Desgraciadamente, la cámara siempre estará centrada en el personaje y, además, permanecerá siempre en un plano superior, lo que en la práctica nos impedirá ver el "cielo" y limitará la capacidad de explorar los rincones ocultos del escenario.
En cualquier caso, a pesar de los problemas que pueda padecer esta primera versión, parece claro que su éxito definitivo va a depender principalmente de que los elementos "prestados" de otros juegos consigan ser combinados para desarrollar un juego original que convenza al público de que tiene algo nuevo que ofrecer. Nuestra opinión es que, al menos hasta el momento, está en el mejor camino para conseguirlo.

J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **GAS POWERED GAMES/ MICROSOFT**
- Género: **ROL**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **JULIO DE 2002**
- Página web: ***www.dungeonsiege.com***



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Virtua Tennis

La asignatura pendiente de Sega

Todo está preparado para la publicación en PC del aclamado juego de Sega. Una conversión directa del código de Dreamcast que promete devolver el merecido esplendor a un género tan poco aprovechado como el tenis.



Primera impresión


SÍ nos gusta

- La adicción extrema que garantiza su fácil e intuitivo manejo.
- La definición de los gráficos en las resoluciones más altas.
- Poder "manejar" a los grandes rostros del tenis.
- La conversión exacta del código de Dreamcast.


NO nos gusta

- Los requerimientos excesivos en resoluciones altas.
- Los diseñadores podrían haber incluido algunos contenidos extras.
- El multijugador sólo funciona en red local.
- Podrían haberse incluido más estadios en esta edición.

PRIMERA IMPRESIÓN: Excelente
Tiene todos los ingredientes para ser un juegazo.



BUENO REGULAR MALO

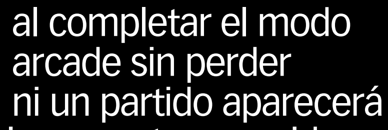
Hablar de «Virtua Tennis» es hablar de una adictiva mezcla entre arcade y simulación tenística, considerada por muchos como el mejor juego basado en este deporte realizado hasta la fecha. Originariamente, «Virtua Tennis» fue una máquina recreativa, más tarde, se convirtió en un juego para Dreamcast y gracias al acuerdo alcanzado entre Sega y Empire, finalmente se convertirá en un juego de PC. Es evidente que gráficamente su aspecto es envidiable. Pero, ¿qué tiene «Virtua Tennis» que lo hace tan especial y atractivo?

Marcando la diferencia

La principal diferencia respecto a otros juegos de tenis está en el control de los jugadores, opuesto al de otros simuladores. Mientras que en otros programas lo importante es golpear la bola en el momento exacto aquí, como en la vida real, vence el que mejor se sitúa en la pista para recibir los golpes. En juegos como «Roland Garros» es necesario apretar un buen número de teclas al unísono para determinar la dirección del golpe y la fuerza que aplicamos. «Virtua Tennis», por el contrario, permite una gama de movimientos francamente apabullante, mediante la combinación de seis únicas teclas –los cursores direccionales y dos teclas de disparo, "drive" y globo–. Este sistema de juego ha demostrado ser el mejor, el más sencillo, el que garantiza más diversión y el más efectivo de cuantos hemos probado en un simulador de tenis, ya sea en una máquina recreativa, en una Dreamcast o en un PC.

Un juego muy completo

«Virtua Tennis» ofrecerá cuatro modos de juego distintos: arcade, exhibición, circuito mundial y "network". El modo arcade consiste en cinco encuentros contra diversos rivales en diferentes superficies –hierba, pista y tierra batida–. La exhibición es una final, ya sea para dobles o para un jugador. El circuito mundial es la opción más compleja, ya que sitúa al jugador en la cola del "ranking" mundial, y le obliga a escalar posiciones a base torneos oficiales y pruebas de entrenamiento. Por último, la opción "network" permitirá que cuatro jugadores humanos se enfrenten en Red Local y en la cancha que prefieran. Gráficamente, «Virtua Tennis» es un juego sobresaliente. Los modelos de los



¿Sabías que...

al completar el modo arcade sin perder ni un partido aparecerá un enemigo secreto conocido como "el maestro"?

■ El aspecto de los gráficos en alta definición es inmejorable.

■ El sencillo sistema de control, admite golpes complejos con pocos botones.

■ La física cambia dependiendo de la superficie en que juguemos.

A qué se parece...



■ «Roland Garros» era, hasta el momento, el mejor simulador de tenis para PC.

■ «Sega Rally 2» fue otra notable conversión directa de un arcade diseñado por Sega.

jugadores, basados en siete tenistas, como Jim Courier o Carlos Moyá, son calcos exactos de sus homólogos reales, tanto en su aspecto físico como en sus movimientos y gestos. La potencia superior de la versión PC se notará sobre todo en las resoluciones más altas –a partir de 1024x768–, ofreciendo mayor nitidez y calidad que en Dreamcast, aunque necesitaremos un ordenador bastante potente para disfrutar de las resoluciones más avanzadas.

Con estas credenciales, «Virtua Tennis» tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor arcade de tenis... al menos por el momento

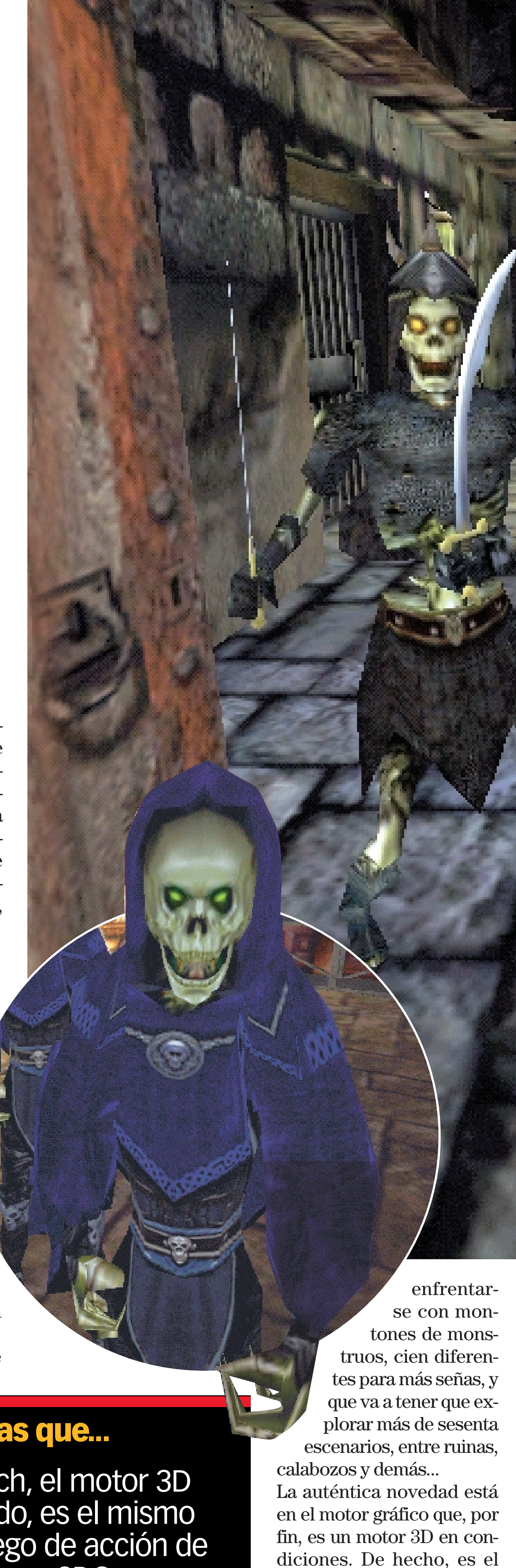
I.C.C.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **SEGA/HITMAKER/ EMPIRE INTERACTIVE**
▶Género: **DEPORTIVO/ARCADE**
▶Localización: **SÍ (Textos)**
▶Fecha de lanzamiento: **ABRIL 2002**
▶Página web: ***www.empireinteractive.com***

Might & Magic IX

Rol clásico en 3D

La prolífica serie que se ha caracterizado por sus buenas historias, su gran jugabilidad y su motor gráfico algo desfasado, ya tiene a punto un nuevo título. Un juego, por cierto, que quiere cambiar algunos de estos tópicos...



Primera impresión

SÍ nos gusta

- El nuevo motor gráfico.
- Sigue disfrutando de una gran jugabilidad.
- Funciona en equipos no muy potentes.
- Los enemigos son más inteligentes.

NO nos gusta

- El motor gráfico podía haber sido mejor.
- La interfaz no está muy lograda.
- En el inventario todo ocupa el mismo espacio.
- No habrá multijugador.
- No presenta demasiadas novedades con respecto a anteriores entregas de la saga.

PRIMERA IMPRESIÓN: Regular
El juego de siempre, con distinto collar y sin multijugador.



BUENO REGULAR MALO

Si pensamos en un juego de rol en primera persona, las dos palabras que se formarán en nuestra mente serán, casi con seguridad, «Might & Magic». Muy pronto se editará un nuevo juego y, como es habitual en esta saga de fantasía épica, en esta novena entrega tendremos que salvar el mundo. Para lograrlo seguiremos con nuestro grupo protagonista un argumento muy prometedor, a través de las misiones principales que componen la trama central y una serie de misiones secundarias que aportarán puntos de experiencia y cierta sensación de libertad.

¿Acción en tiempo real?

El enfoque y desarrollo son propios de un juego en tiempo real y, aunque en realidad llevamos un grupo de cuatro personajes, la visualización en primera persona hace que, a veces, parezca casi un juego de acción con más argumento del necesario en este género. Pero sólo casi, porque para aumentar la jugabilidad en los combates está el modo "por turnos" que nos permitirá aprovechar las ventajas de un sistema de turnos, que en la práctica disminuye la sesación de caos en la secuencia de iniciativas. Esta es una fórmula muy efectiva, que se ha demostrado de éxito durante ocho entregas, pero que hace muy difícil implementar un modo multijugador, como de hecho ocurre.

Los personajes

La creación de personajes también se ha desarrollado pensando en un sistema sencillo y accesible, diseñando el grupo de cuatro desde el primer momento. Podemos elegir entre cuatro razas –enanos, humanos, elfos y medio orcos– y dos profesiones –guerrero y mago–, que podrán especializarse según avancen de nivel hasta acabar con ocho clases de personaje. Un grupo que va a tener que enfrentarse con montones de monstruos, cien diferentes para más señas, y que va a tener que explorar más de sesenta escenarios, entre ruinas, calabozos y demás...

La auténtica novedad está en el motor gráfico que, por fin, es un motor 3D en condiciones. De hecho, es el mismo utilizado en el juego de acción «Legends of Might & Magic». Puede que no sea el mejor del momento, pero

¿Sabías que...

LithTech, el motor 3D utilizado, es el mismo del juego de acción de fantasía creado por 3DO, «Legends of Might & Magic»?

El aspecto más sobresaliente de esta entrega es el motor gráfico.

Para subir un nivel habrá que encontrar y pagar a alguien que te entrene.

El icono de la mano indica que estamos en el modo por turnos, fundamental en el juego.

A qué se parece...



La forma en que percibimos el mundo que nos rodea es similar a la de otro juego de rol: «Gothic».



El sistema de colocación de armas y objetos se parece a «Diablo» y al de «Eye of the Beholder».

permite competir en el apartado gráfico con otros juegos de su género, ya que muy pocos títulos de rol nos enseñan primeros planos de su bestiario de criaturas.

Visto todo esto y teniendo en cuenta que con los juegos de rol es difícil hacer pronósticos, ya que dependen casi completamente de la historia, la buena trayectoria de la saga en ese aspecto y la definitiva recuperación en el apartado gráfico nos hacen pensar que quizás el rol en primera persona demuestre, con este juego, que es una alternativa. Un juego que promete pero que aún tiene que pulir algunos detalles.

J.S.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **NEW WORLD COMPUTING /3DO**
▶Género: **ROL**
▶Localización: **SÍ**
▶Fecha de lanzamiento: **ABRIL 2002**
▶Página web: ***www.3do.com/mightandmagic/ix***

Monsterville

Monstruos al poder

Este curioso juego de estrategia nos propone un objetivo tan original como sus protagonistas, conseguir que los habitantes de Transilvania nos voten para ganar las elecciones.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Ver unos políticos tan monstruosos.
- El tono caricaturesco de los gráficos.
- La sencillez en todos los aspectos del juego.
- Que se busquen nuevas ideas para hacer videojuegos distintos.

NO nos gusta

- No ver un mapa del escenario continuamente.
- Poder llevar sólo cuatro monstruos. Se Podía haber implementado alguno más.
- Los gráficos son demasiado sencillos.
- No tiene opción de juego en red.
- Es demasiado fácil dar una orden no deseada.

PRIMERA IMPRESIÓN: Regular. Estrategia con un argumento sorprendente.



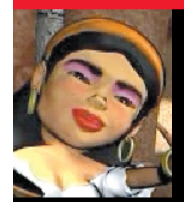
BUENO REGULAR MALO

Acostumbrados como estamos a los grandes desafíos de los juegos de estrategia, resulta refrescante encontrarse con un juego animado por tan singulares protagonistas, aunque, a priori, sea difícil tomarse en serio unas elecciones en las que los candidatos son el Conde Drácula, el Jorobado de Notre Dame, el Monstruo de Frankenstein y un Mutante lunático aficionado a la dominación mental.

¡Qué locura!

«Monsterville» es un juego de campañas políticas, con vocación humorística, con un enfoque que recuerda a los juegos de estrategia en tiempo real, que, a veces, parece un juego de gestión, ya que apenas hay conflictos directos con los oponentes.
El juego propone superar escenarios en los que tendremos que resolver objetivos de dos tipos. El primero, un desafío común a todos los escenarios, es la razón de ser del juego: ganar las elecciones a alcalde. El segundo variará según el escenario y abarca múltiples opciones entre las que podemos destacar la posibilidad de controlar edificios, construirlos o eliminar a contrarios de la carrera electoral.

La visualización será con cámara externa, en el estilo de los juegos de estrategia en tiempo real, sirve fundamentalmente para controlar los movimientos del monstruo que llevamos por el pueblo.
Su labor será convertir edificios a su causa (y, por lo tanto, a sus inquilinos) y hacerlo más rápidamente que sus rivales, para lo que tendrá que usar capacidades especiales –armas– que consumen algunos recursos.
Otro aspecto importante del juego es la posibilidad de construir edificios que apoyen nuestra causa, donde se incluyen elementos defensivos que repelen a los monstruos –las cruces a Drácula, las antorchas a Frankenstein, los relojes al Mutante y los espejos al Jorobado–. También es posible crear edificios que sirven para obtener más recursos y reclutar seguidores que colaboren en la campaña de forma activa.
Como aspectos complementarios, también podremos conseguir el apoyo de



¿Sabías que...

Entre los monstruos invitados estará la novia de Frankenstein, que camina fascinando a todos los demás monstruos?

■ El objetivo fundamental del juego será la conversión de edificios para ganar votos.

■ Las habilidades especiales aumentarán la movilidad de nuestro protagonista.

■ Podremos construir estructuras defensivas para frenar a los monstruos enemigos.

A qué se parece...



■ El sistema de conversión de edificios es similar al que se veía en «Warlords: Battlecry».



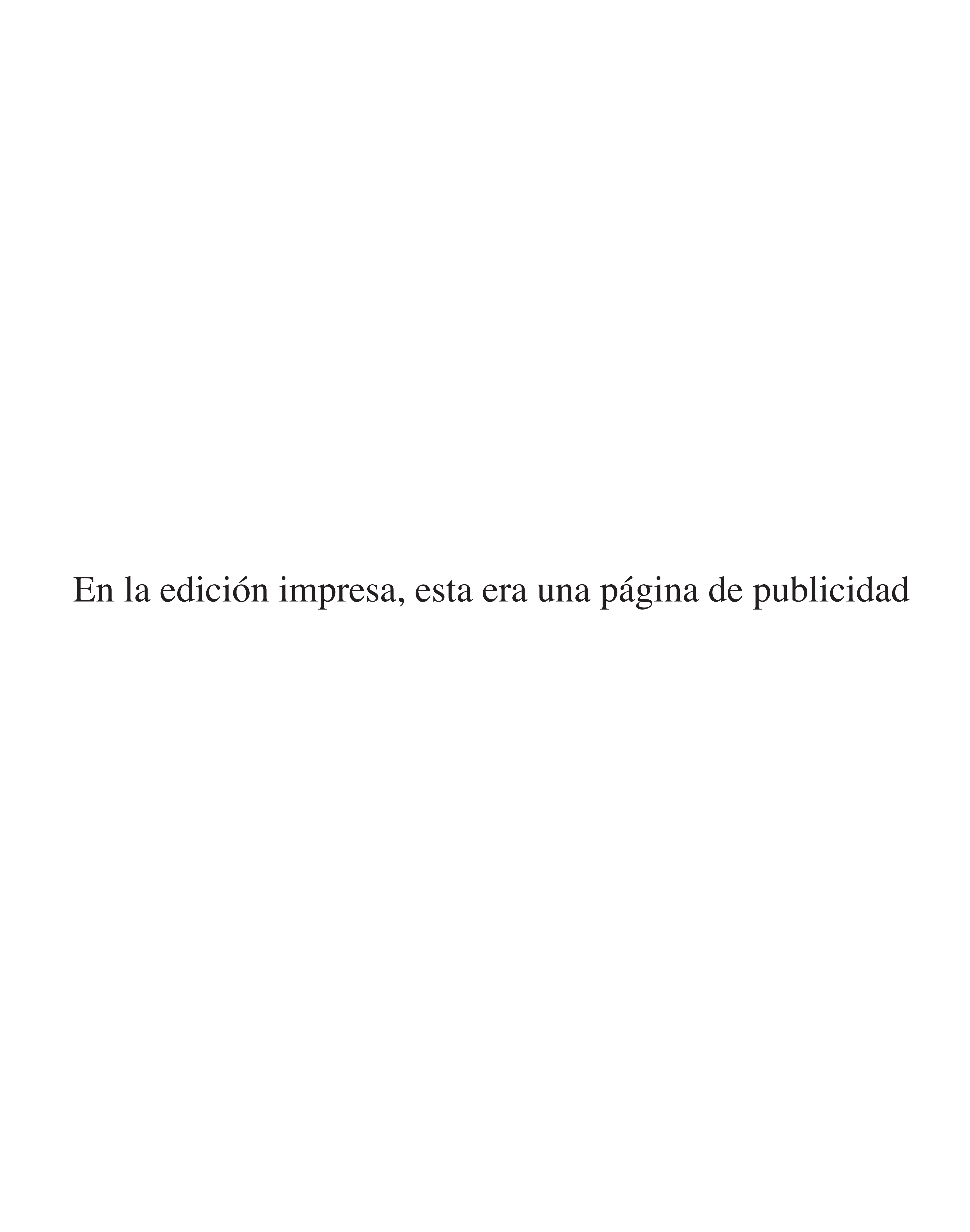
■ En «Trópico» también teníamos que ganar las elecciones, aunque los votantes eran humanos...

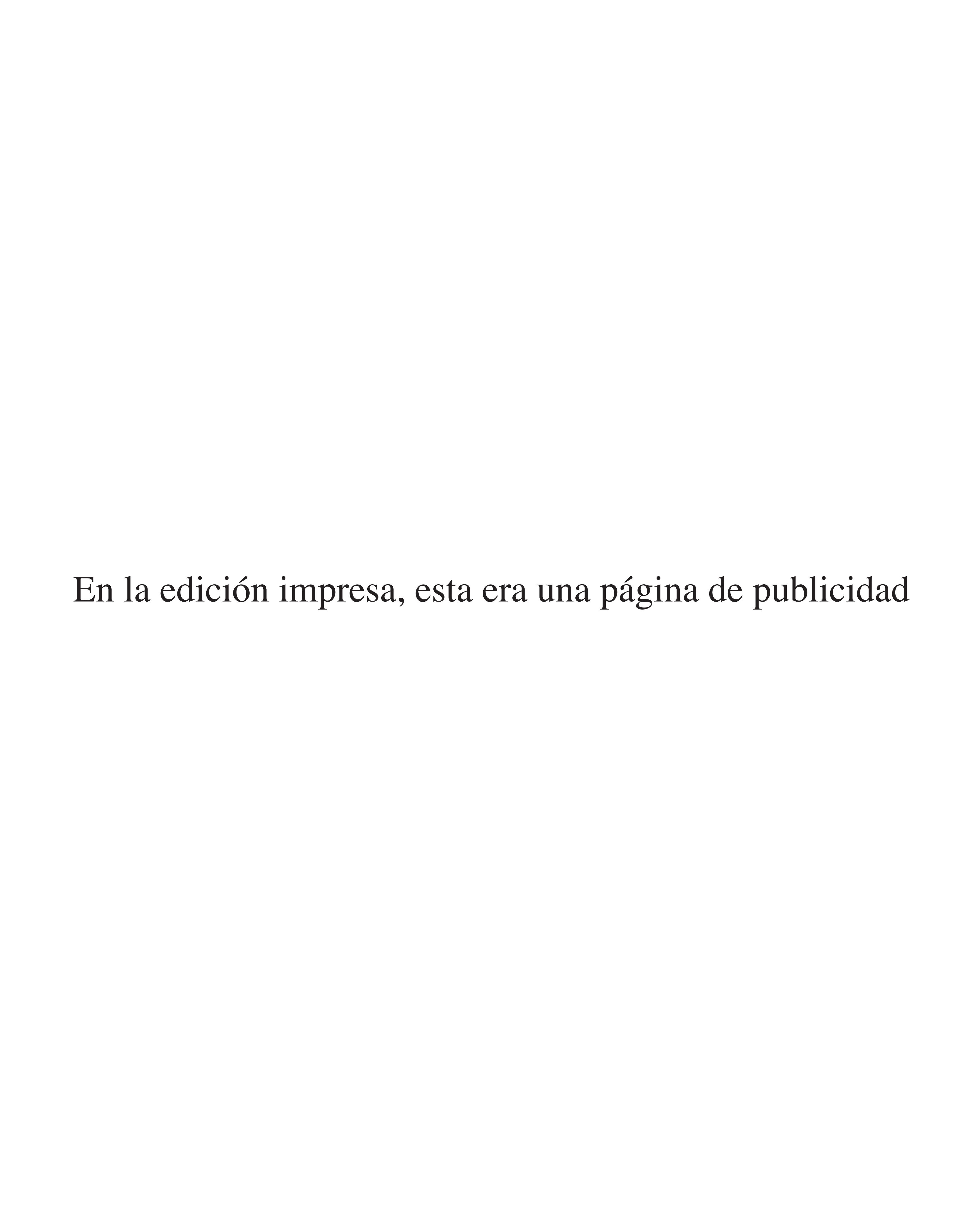
tres monstruos secundarios, si dominamos sus casas y es importante huir de la bella novia de Frankenstein, ya que si nos pilla nos dejará embobados.

El apartado gráfico es uno de los aspectos que más nos ha decepcionado en este primer contacto. Hemos echado de menos ver diferentes tipos de lugareños o algún detalle gracioso. Un punto que nos hace intuir cierta monotonía en un juego que tiene un planteamiento original y gira alrededor de una buena idea. En cualquier caso, si resuelven estos problemas, podemos encontrarnos ante un título bastante divertido.

J.S.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
IG/CRYO
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de salida:
19/03/2002
▶Página web:
No disponible.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Micromanía

Counter Strike: Condition Zero

¿Qué se puede decir, a estas alturas, de un juego como «Counter Strike»? Más de lo que se puede pensar. El verdadero rey de los cibercafés y auténtico número uno del género de acción multijugador pasará también al modo de juego individual con «Counter Strike: Condition Zero». Vivendi Universal ha anunciado el lanzamiento del juego, que está siendo desarrollado por Valve y Gearbox, para el segundo trimestre de 2002. Preparad vuestros gatillos...



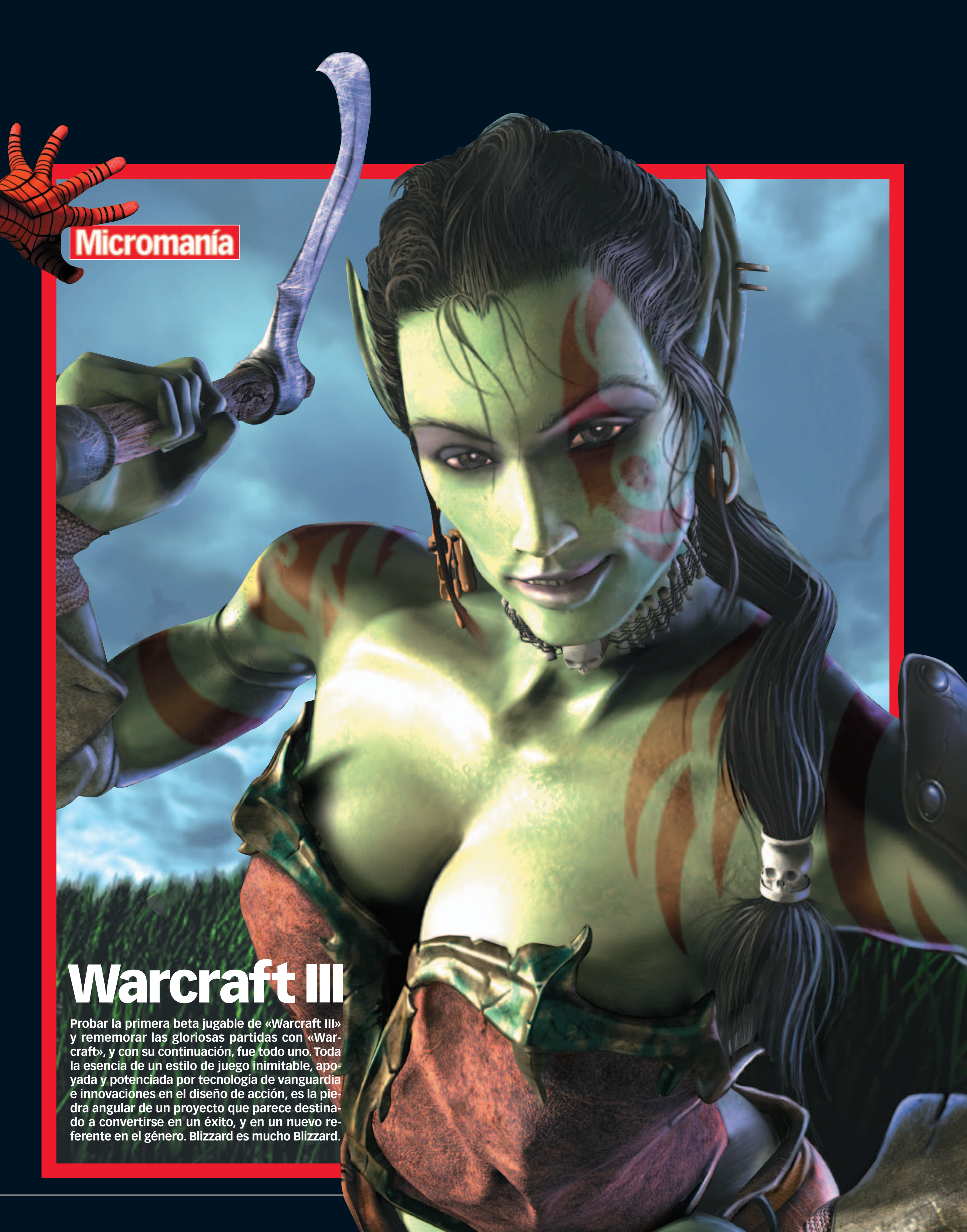
Galleon

La esperada y espectacular aventura que Confounding Factor tiene entre manos se hará de rogar más de lo previsto. Tras una serie de cambios en su fecha de lanzamiento, parece casi confirmado que verá la luz, en su primera versión para GameCube, no antes de la segunda mitad de año. Posteriormente veremos llegar el juego a Xbox y, por desgracia, parece que la versión de PC no será lanzada hasta 2003. Malas noticias, de momento.



Spiderman The Movie

Que nuestro amable vecino, el inefable Peter Parker, y su identidad más conocida, Spiderman, llegan a las pantallas españolas este verano no es descubrir nada nuevo. Lo que sí resulta más interesante es confirmar que el juego oficial de «Spiderman. The Movie», aparecerá para PC a lo largo del mes de mayo. Las primeras versiones jugables aún son "top secret", pero Activision ha comenzado a revelar algunas imágenes de lo que nos espera. ¡Despierta tu sentido arácnido!



Warcraft III

Probar la primera beta jugable de «Warcraft III» y rememorar las gloriosas partidas con «Warcraft», y con su continuación, fue todo uno. Toda la esencia de un estilo de juego inimitable, apoyada y potenciada por tecnología de vanguardia e innovaciones en el diseño de acción, es la piedra angular de un proyecto que parece destinado a convertirse en un éxito, y en un nuevo referente en el género. Blizzard es mucho Blizzard.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres sabes cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Paco Delgado

El viaje más largo

Para llegar hasta aquí Civilization, la genial saga de Meier ha tenido que enfrentarse a toda una legión de juegos de estrategia en tiempo real que eran mucho más espectaculares y rápidos. Pero al final, gracias a un sistema de juego tan profundo y complejo que alcanza cotas de adicción increíbles, se ha impuesto sobre todos ellos. ¡Hasta el famoso escritor O. Scott Card publicó con un año de retraso una de sus novelas porque se había "enganchado" a «Civilization II»!. Ahora, acaba de salir «Civilization III», y a pesar de que echamos de menos algunas cosas, no podemos sino descubrirnos ante la última entrega de una saga que ha escrito su nombre con letras de oro.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

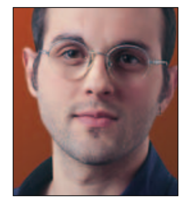
En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor: Allied Assault.



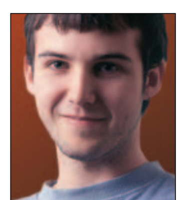
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Civilization III, Baldur's Gate 2, Age of Kings, Return to Castle Wolfenstein.



PABLO LECETA
Redactor
Géneros: Acción, Deportivos.
A lo que juega: Return to Castle Wolfenstein y Salt Lake 2002.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Civilization III, Mechwarrior 4, Red Alert 2



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Worms Blast

LA CUESTIÓN DEL MES

Y tú ¿cómo vas a conquistar el mundo?

- Nacho Cuezva: Con un lanzamisiles en cada mano.
- Jorge Portillo: Primero conquistaré Manhattan, después conquistaré Berlín.
- Pablo Leceta: ¿No podemos resolver nuestras diferencias con un partido de fútbol?
- Gabriel Pérez-Ayala: Prefiero conquistar el universo.
- Antonio Dopazo: Conquistar el mundo es la última de mis preocupaciones.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que los títulos de la saga «Worms» sigan siendo tan endiabladamente adictivos.
- Que la estrategia por turnos tenga representantes tan ilustres, como «Civilization III».
- Que la expansión de «Black & White», «Creature Isle» ofrezca una forma de jugar distinta a la del título original.
- El interfaz analógico para el golpeo de la bola en «Tiger Woods PGA Tour 2002».
- Que dos juegos distintos tengan un multijugador compatible.



NO nos gusta

- Que no se haya incluido a la civilización española en «Civilization III».
- Que se hagan conversiones directas de juegos de consola, sin aprovechar las posibilidades del PC.
- Que «Creature Isle» no se haya traducido al español, cuando «Black & White» sí lo estaba.
- Que en «Warrior Kings se hayan complicado tanto la vida con el sistema de control.
- Que «Schizm» sea tan endiabladamente difícil.
- Que «Civilization III» siga sin tener multijugador.

Índice de contenidos



CARLOS MATEOS
Colaborador
Géneros: **Rol, Estrategia, Acción.**
A lo que juega:
Diablo II Throne of Baal.

¿Para qué voy a conquistar algo que ya es mío?



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: **Deportivos, Velocidad, Acción.**
A lo que juega: **FIFA 2002, Silent Hunter II.**

Mejor hacerse amiguete de Meier para que me pase los trucos.





Civilization III

Estrategia para la Historia

Capitaneada por la legendaria figura de Sid Meier, Firaxis presenta al mundo la tercera entrega de la serie «Civilization», un apasionante juego de estrategia por turnos, que no hace sino mejorar con cada nueva versión.

En todos los títulos de la saga «Civilization», –reconocida por unanimidad como una de las mejores series de estrategia de todos los tiempos–, el jugador se pone al mando de una civilización en los albores de su historia y recorre las distintas épocas de la humanidad construyendo ciudades, creando infraestructuras y realizando descubrimientos que impulsen el progreso. Es una gran carrera de obstáculos a lo largo de los siglos, donde otras civilizaciones controladas por el ordenador compiten por los mismos objetivos.

Las relaciones diplomáticas y comerciales con las civilizaciones componen el plato fuerte del juego. Cuando las diferencias se hacen irreconciliables, surgen guerras que van desde breves escaramuzas hasta conflictos apocalípticos. Mantener un equilibrio entre poderío militar y progreso es uno de los desafíos más interesantes.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La experiencia de jugar con uno u otro es diferente. Entre un juego por turnos y otro en tiempo real, es complicado hacer comparaciones.**
- **Ambos comparten la característica de trabajar sobre una fórmula bien conocida y explotada.**
- **«Empire Earth» sigue siendo la referencia gracias a sus opciones multijugador.**



Desde el mapa general se puede ver lo que cada ciudad está construyendo.



Los barcos no sólo valen para transporte, también guerrean entre sí.

Infomanía

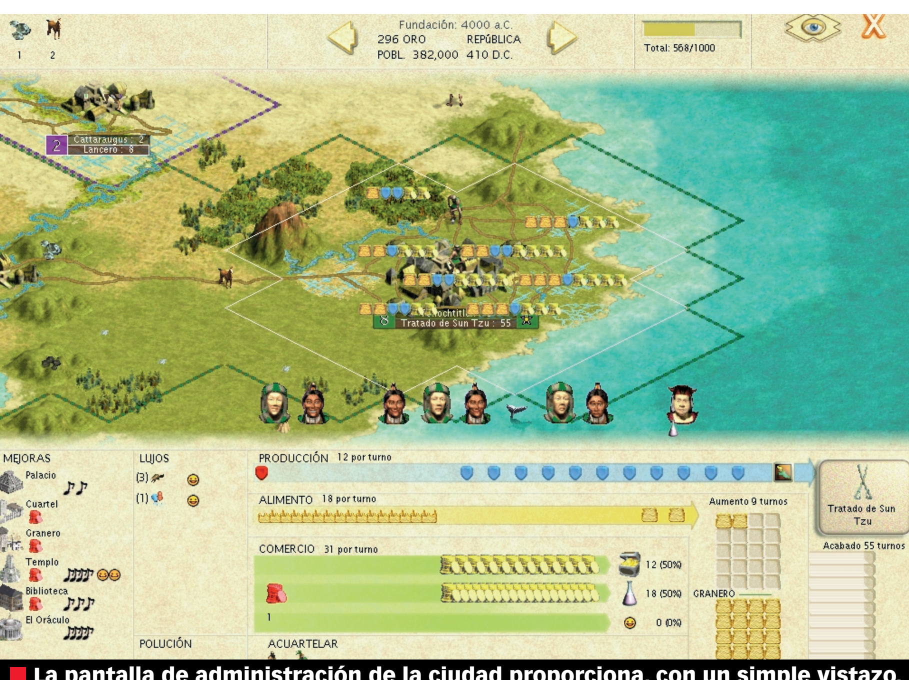
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium 350 MHz** ▶RAM: **128 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **TNT2 32 MB, Prophet 2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No soporta módem**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Estrategia** ▶ Idioma: **Castellano** (juego y manual) ▶ Edad Recomendada: **Todos los públicos** ▶ Estudio: **Firaxis** ▶ Compañía: **Infogrames** ▶ Distribuidor: **Infogrames** ▶ Número de CD: **1** ▶ Fecha de Lanzamiento: **Abril 2002** ▶PVP Recomendado: **49,99 euros** (*8.318 Ptas.*) ▶Página web: ***www.civ3.com*** Interesante. Incluye parches, mapas adicionales, listados de preguntas frecuentes y comunidad.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de Fases: **4** ▶Personajes disponibles: **16** ▶Escenarios: **2** ▶Editor de Mapas: **Sí** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de Jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de Conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 300 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **No**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **550 MB** ▶Tarjeta 3D: **No es necesaria** ▶Módem: **No es necesario**



La pantalla de administración de la ciudad proporciona, con un simple vistazo, toda la información necesaria. La microgestión se ha mantenido al mínimo.



El combate se acelera al desactivar las animaciones de las unidades.

Un ejemplo más de que la pluma es más poderosa que la espada.

Presentación impecable





LA ESPECTACULAR VISTA aérea de la ciudad, un elemento del que a menudo se olvidan los imitadores de «Civilization», ha vuelto más fuerte que nunca. Es una gozada contemplar como un humilde asentamiento se va convirtiendo en populosa metrópoli a lo largo de los siglos.

GRACIAS AL CÓMODO INTERFAZ usar las habilidades especiales de las unidades (como el bombardeo de la catapulta) es una tarea rápida, clara e intuitiva. Los atajos de teclado, aunque útiles, no son imprescindibles.

LAS CUIDADAS ANIMACIONES de las unidades durante los combates, acompañadas de sus correspondientes efectos sonoros, modernizan a «Civilization» y responden al desafío gráfico planteado por su rival e imitador «Call to Power».

LAS NOVEDADES DE ESTA TERCERA EDICIÓN NO SON APRECIABLES DE MANERA INMEDIATA, PERO A MEDIDA QUE PROGRESAMOS EN EL JUEGO DESCUBRIMOS QUE SON MUY SIGNIFICATIVAS

En esencia, «Civilization III» sigue siendo el mismo juego de siempre. ¿Qué es lo que ofrece a todos aquellos jugadores que ya disfrutaron, y que probablemente seguirán disfrutando todavía hoy, de las anteriores entregas de este juego? Ahora lo vamos a ver.

Un nuevo "look"

Para empezar, la presentación se ha modernizado para ofrecer un aspecto más atractivo, así como un interfaz sencillo, cómodo e intuitivo incluso para los que no hayan jugado antes a este tipo de juegos. Los gráficos que representan a las unidades han mejorado sensiblemente, y cada una tiene sus animaciones y efectos de sonido característicos, específicos para las acciones de combate, fortificación, derrota o victoria. Son mejoras técnicas apreciables, pero los «Civilization» siempre se han destacado más por su adicción y jugabilidad antes que por sus bonitos gráficos, y esta tercera edición de la serie no es una excepción.

El sistema de juego es más o menos el mismo de siempre, pero con pequeñas modificaciones y ajustes para hacerlo más equilibrado y divertido. En esencia se trata de un juego de estrategia por turnos, en el que mediante la política, el comercio y la fuerza bruta, tenemos que intentar que nuestra civilización se imponga sobre todas las demás a lo largo de los siglos.

Culturas y pueblos

Novedades de peso hay pocas, pero su impacto es lo bastante significativo como para convencer al usuario de que se encuentra ante un juego nuevo. La influencia de la cultura es la novedad más importante: ahora las ciudades tienen un área de efecto cultural que de- ►►





El elegante "árbol tecnológico" es informativo, claro y muy sencillo de manejar.



Se pueden sofocar revueltas sin pasar por la pantalla de administración.



El jugador puede configurarse un mundo a la medida de sus necesidades.

Las mejoras deseables



UN MODO MULTIJUGADOR con un sistema de turnos semisimultáneos y que se pudiesen encontrar rivales en Internet de forma automática, sin necesidad de conocer la dirección IP. Por pedir que no quede.

INCLUIR A LOS ESPAÑOLES En lugar de a la civilización estadounidense, de apenas quinientos años de antigüedad. ¿No bastaba con los aztecas e iroqueses para representar a América?

UNA TRADUCCIÓN MÁS CUIDADA, ya que aunque en general es muy buena, se les ha escapado alguna que otra cosilla.

INEXPLICABLEMENTE, «CIVILIZATION III» CARECE DE UNA MODALIDAD MULTIJUGADOR, UNA DE LAS MEJORAS MÁS DEMANDADAS POR LOS SEGUIDORES DE LA SAGA

termina el tamaño máximo de las fronteras, porque, efectivamente, ahora en «Civilization» hay fronteras como las de «Alpha Centaury». El efecto cultural puede provocar, si es lo bastante fuerte, que una ciudad deponga a su gobernador y se cambie de bando. Así, la cultura se convierte en una especie de "guerra pacífica" que constituye una alternativa muy estimulante a la guerra convencional.

Otra novedad notable sería la caracterización única que se ha otorgado a las diferentes naciones. Es muy diferente jugar con los griegos, un pueblo "comerciante" y "científico" que con los romanos, "industriosos" y "militaristas". Otros atributos posibles son "religioso" y "expansionista". Además, cada nación tiene una unidad única que le concede una cierta ventaja militar en determinadas épocas: los aztecas tienen a los veloces guerreros jaguar, los americanos sus cazas F-15, los rusos tienen cosacos…El factor de "rejugabilidad", que ya era alto de por sí, se beneficia con esta diferenciación entre naciones.

El poder de los recursos

Por último, los recursos estratégicos hacen que el equilibrio del mapa cambie de una época a otra. Al principio no se pueden ver los recursos posibles, sino que van apareciendo a medida que se avanza tecnológicamente. Una porción de terreno que en la época antigua no pare-



Otras novedades

LAS TRIBUS PRIMITIVAS de bárbaros han ganado protagonismo. Crean sus propios asentamientos y reaparecen una y otra vez mientras quede territorio sin reclamar. El jugador puede establecer el nivel de agresividad de estas tribus, que también determina el número de unidades bárbaras que van a pasearse por el mapa.

LAS CARRETERAS, MINAS y regadíos ahora no son realizadas por los colonos, sino por una nueva unidad especializada: el trabajador. Algunas de las ideas nuevas que se han incorporado a «Civilization» fueron puestas a prueba en «Alpha Centaury», el anterior juego creado por Sid Meier y el auténtico heredero espiritual de «Civilization».



Las relaciones diplomáticas se muestran de manera muy gráfica.

En el mapa general se ve bien claro a quién pertenece cada frontera.



Los acuerdos diplomáticos son uno de los puntos fuertes del juego.

Cuando algo no se entiende... se consulta la "civilopedia" y en paz.

cía tener ningún valor puede convertirse después en tierra codiciada cuando en la edad media aparecen depósitos de salitre.
Esto abre nuevas posibilidades estratégicas, ya que negarle a una nación el acceso a un recurso, –por ejemplo, simplemente destruyendo la carretera que lleva hasta él–, puede cortar por la mitad su potencial militar, además de que los acuerdos y rutas comerciales, que ahora ya no funcionan mediante caravanas, sino que basta con conectar con las carreteras del vecino, cobran renovada importancia, ya que que pueden convertirse en el único medio de una civilización para conseguir ciertos recursos vitales.

Lo que se han dejado en el tintero

Pese a las mejoras y a la función de gobernador automático, el juego sigue haciéndose algo pesado hacia el final, cuando se tiene un imperio muy grande. El gran ausente es el modo multijugador, algo que sólo puede interpretarse como una oportunidad desperdiciada. Siempre queda la esperanza de que lo implanten mediante un parche posterior, pero…

Un estupendo juego

Habrá usuarios que discutirán acerca de si vale realmente la pena gastarse el dinero en un título que, en esencia, no es tan diferente de sus dos anteriores entregas, si exceptuamos el detalle "sin importancia" de que este es el primer «Civilization» traducido al castellano. Nosotros no tenemos dudas. Aunque «Civilization III» no aporta nada realmente innovador a la saga, ni siquiera el esperado modo multijugador, es, todavía hoy, un título imprescindible que no debería faltar en ninguna juegoteca. Esta nueva edición, al menos por lo que a modalidad de un jugador se refiere, es la mejor de todas, y como tal merece una valoración sobresaliente.

G.P.H.

Toma nota

Tan adictivo como siempre, es de lo mejorcito de su género.

LO BUENO:
- Estupendo diseño, presentación y desarrollo.
- La vida útil del juego es más alta que nunca.
- Tiene niveles de dificultad para todos los gustos

LO MALO:
- La falta de multijugador pesa como una losa.
- No hay cambios revolucionarios.

MODO INDIVIDUAL
90

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

CALL TO POWER 2
Es prácticamente una secuela más de «Civilization», aunque con otro nombre por razones de propiedad de derechos.
▶Comentado en MM 71 ▶Puntuación: 82

ALPHA CENTAURY
«Civilization» en el futuro. Ideal para los que prefieran la ciencia ficción a las clases de historia.
▶Comentado en MM 55 ▶Puntuación: 81

Warrior Kings

Buenas ideas

Destacar en un género tan de moda como la estrategia es una tarea bastante complicada, aunque no imposible. «Warrior Kings» lo intenta con bastante acierto, sin llegar a ser brillante, aportando algunos conceptos originales.

La compañía inglesa Black Cactus recibe su bautismo de fuego con este juego, en el que encontramos un montón de buenas ideas, pero que desconcierta por su extraño sistema de control.

«Warrior Kings» es un juego de estrategia en tiempo real con un importante apartado de gestión económica y tecnológica. Está ambientado en un mundo fantástico en el que un poderoso imperio se encuentra al borde de la guerra civil por culpa de la corrupción de sus dirigentes.

Nuestra misión, en la campaña individual, será combatir contra las fuerzas del imperio hasta llegar a hacernos con el trono. Además de esta campaña para un solo jugador, que cuenta con 22 misiones y cinco finales posibles, el juego incluye también un modo multijugador que nos permite entablar partidas de hasta ocho juga-

La referencia



EMPIRE EARTH

- **El alcance de «Empire Earth», tanto por el número de civilizaciones como por el de unidades, es mucho mayor.**
- **Las reglas por las que se rige «Warrior Kings» son más sencillas, pero el control es difícil.**
- **«Warrior Kings» introduce un elemento fantástico ausente en «Empire Earth».**



Cuando situamos un edificio en la ciudad, el muro se reconstruye automáticamente a su alrededor.



Cada civilización cuanta con unidades propias de asedio, ya sean animales o catapultas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 600 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 32 MB, Creative 3D Blaster TNT2 M64 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y manual), **inglés** (Voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Black Cactus** ▶Compañía: **Micröids** ▶Distribuidor: **Cryo** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **29/3/2002** ▶PVP Recomendado: **44,99 euros** *(7.488 Ptas.)* ▶ Página web: ***www.warriorkings.com*** Incluye pantallas, vídeos, salvapantallas, preguntas frecuentes, foro sobre el juego y sala de charla.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **22** ▶Civilizaciones disponibles: **5** ▶Escenarios: **3** ▶Editor de Misiones: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Enfrentamiento** ▶Número de Jugadores: **8** ▶Opciones de Conexión: **Red local, Internet.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **610 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8MB compatible DirectX 8)** ▶Módem: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **800 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 32 MB** ▶Módem: **56K**





Para facilitar la tarea de controlar hasta 500 unidades, el juego se encarga de agruparlas por escuadrones de manera automática.



La infantería pesada siempre tiene ventaja sobre la caballería pesada.



Al construir la iglesia renunciamos a la civilización pagana.

Cámara ingobernable





LOS PEORES PROBLEMAS en el control del juego los encontramos a la hora de intentar mover la cámara a nuestro antojo. Ésta no gira alrededor del lugar sobre el que está enfocada, sino sobre su propio eje, como si miráramos de un lado a otro.

ADEMÁS, NO EXISTE la posibilidad de "arrastrar" el terreno manteniendo un botón pulsado, lo que nos obliga a utilizar las teclas o a mover el cursor a los bordes de la pantalla para desplazarnos por el mapa, métodos ambos francamente lentos e irritantes.

NI SIQUIERA SE HA INCLUIDO la posibilidad de centrarnos sobre un lugar en concreto pulsando dos veces sobre él, lo que resulta muy problemático cuando se produce una batalla y hemos de acudir rápidamente para dirigir a nuestras unidades.

EL JUEGO OFRECE UNA PROFUNDIAD ESTRATÉGICA BASTANTE ELEVADA UTILIZANDO UNOS PRINCIPIOS MUY SENCILLOS Y FÁCILES DE COMPRENDER Y APLICAR

dores a través de una red local o de Internet.

Miles de estrategias

Probablemente el aspecto más destacado de «Warrior Kings» sea la gran variedad de posibilidades estratégicas que ofrece a partir de tres únicos principios muy simples y específicos. Uno, cada unidad tiene asociada otras dos sobre las que es, respectivamente, superior e inferior. Dos, la formación elegida para las unidades es crucial para el desenlace del combate. Tres, y último, una posición en un terreno superior ofrece también una gran ventaja. Combinando estas tres ideas, el juego consigue resolver con elegancia muchos de los inconvenientes tradicionales de un género en el que, en demasiadas ocasiones, es más importante ser más rápido generando unidades que hábil manejándolas.

En este sentido resulta también importante la combinación que hace el juego de los aspectos económicos y militares haciendo, por ejemplo, que las unidades militares requieran de un flujo constante de suministros. Esto, junto con la posibilidad de controlar hasta quinientas unidades –con un sistema de experiencia que aumenta las habilidades de las unidades veteranas–, hace crecer la jugabilidad.

Por otra parte resulta también muy importante el sistema mediante el cual la única civilización inicial evoluciona en tres caminos diferentes, dependiendo de los edificios que decidamos construir. Esto prolonga la vida del juego en la campaña individual, –necesario, ya que el juego carece de un modo de escaramuzas–, pero, sobre todo, adquiere especial importancia en el modo multijugador, ya que no existe forma de saber qué civilización, y por ►►

A tres bandas





AL COMIENZO del juego controlamos siempre a la misma civilización pero, a medida que elijamos crear unas estructuras u otras, nos iremos decantando de forma irreversible por una de las tres posibles civilizaciones puras o las dos mixtas.

ESTAS TRES CIVILIZACIONES son: los imperiales, que con sus iglesias y catedrales representan al bando más piadoso, los paganos, que manifiestan su maldad con ejércitos de hechiceros y muertos vivientes, y los renacentistas, que siguen el camino de la tecnología.

AUNQUE LOS PAGANOS y los imperiales son excluyentes, los edificios y unidades de ambos pueden combinarse con los de los renacentistas, dando lugar a las cinco posibles civilizaciones y, con ellas, a los cinco finales posibles de la campaña individual.



Las granjas representan el factor que limita el crecimiento de nuestras fuerzas, pues cada unidad necesita un suministro constante de comida.



Los asedios a las ciudades poseen una inconfundible ambientación.



Los edificios de cada civilización poseen unos diseños específicos.

tanto qué unidades, controla nuestro oponente hasta que no entremos en contacto con ellas.
No podemos dejar de mencionar, entre los puntos positivos, el motor gráfico 3D que no sólo dota al juego de un gran aspecto, sino que resulta imprescindible para permitir una auténtica estrategia tridimensional.

Control desafortunado

Desgraciadamente, este interesante planteamiento que podría haber dado lugar a un juego excepcional se ve malogrado en parte por un problema tan inesperado como innecesario. El sistema de control resulta tan confuso que es del todo ineficaz para seguir el desarrollo de la acción. Ignoramos si los autores pretendían ser originales o si simplemente es un caso de inexperiencia, pero lo que está claro es que cuando todos los juegos de estrategia utilizan un control más o menos estándar es por algo. Es cierto, eso sí, que estos problemas con los

A PESAR DE SU INDUDABLE CALIDAD, EL SISTEMA DE CONTROL DE CÁMARAS ES UN LASTRE QUE SE NOTA EN EL CONJUNTO

controles no son suficientes para arruinar el juego, ya que con la práctica es posible llegar a hacerse con ellos, pero no cabe duda de que le restan gran parte de su atractivo potencial.
Así las cosas, «Warrior Kings» es una alternativa, bastante original, que será del agrado de los aficionados a este género, siempre y cuando estén dispuestos a hacer el sacrificio de tiempo y energía que conlleva adaptarse a un sistema de control que no sólo es distinto, sino que es inferior al estándar del género.

J.P.V.

Toma nota

Un buen juego en el que podrían haberse mejorado algunos detalles.

LO BUENO:
- La posibilidad de elegir una civilización sobre la marcha.
- El diseño de acción ofrece muchas posibilidades estratégicas.
- El motor gráfico es muy bueno.

LO MALO:
- El sistema de control afecta negativamente al juego.
- No tiene misiones individuales adicionales a la campaña.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
72	60

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En el modo multijugador es más difícil superar **los problemas de control.**

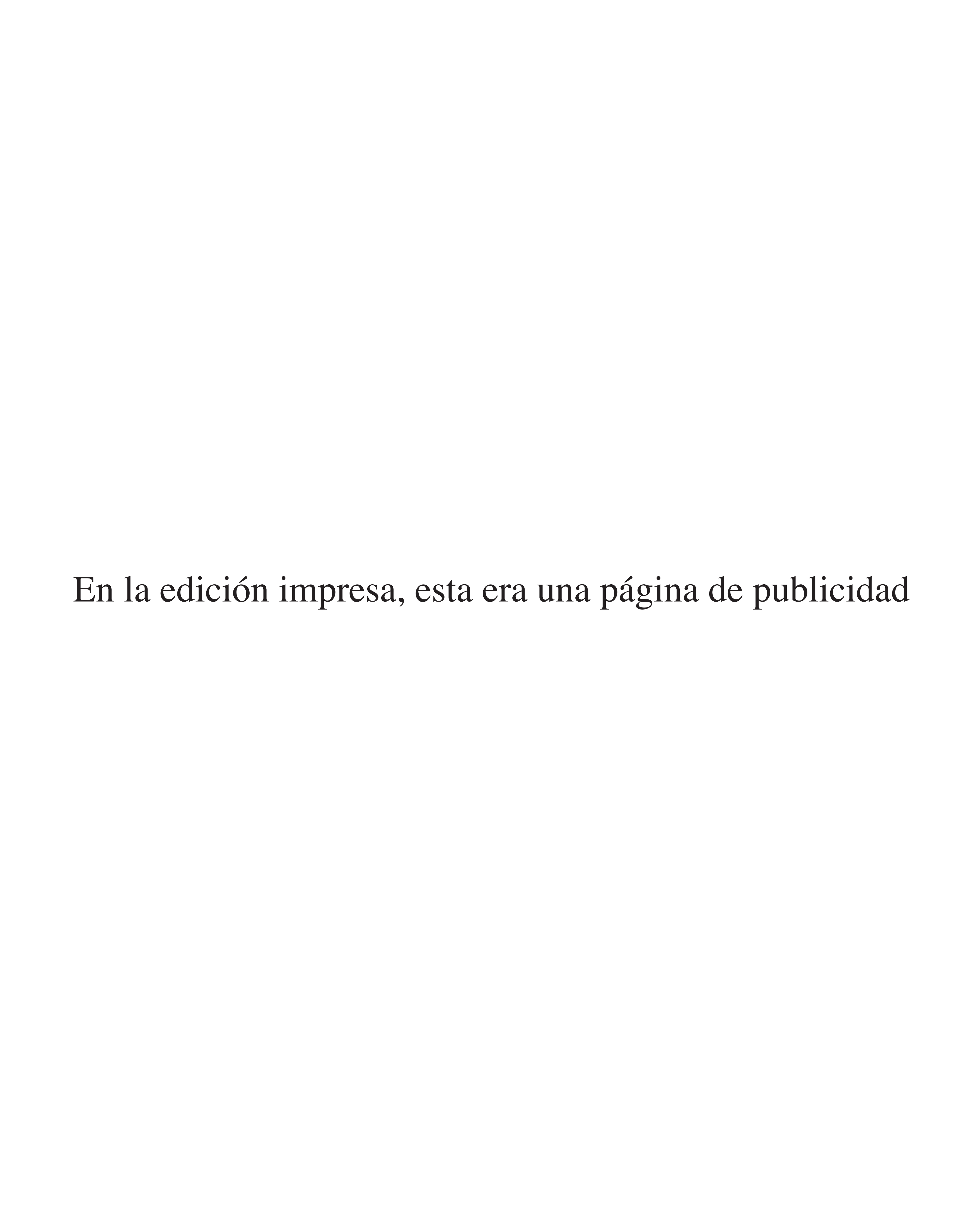
SÓLO:
Lo mejor: La longitud y variedad de la campaña.
Lo peor: La ausencia del habitual modo de escaramuzas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La mayor inteligencia de los oponentes.
Lo peor: La dificultad para jugar a toda velocidad.

■ ALTERNATIVAS

AGE OF KINGS
A pesar de sus gráficos 2D, sigue siendo una de las referencias imprescindibles de la estrategia.
▶Comentado en MM 59 ▶Puntuación: 92

STRONGHOLD
Hace un mayor énfasis en el apartado de gestión económica, pero posee muchas menos unidades.
▶Comentado en MM 83 ▶Puntuación: 80



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Star Trek: Bridge Commander

Sólo para trekkies

Este original simulador, basado en el universo Star Trek, nos permitirá asumir el rol de capitán de una nave estelar. El juego hará las delicias de los aficionados a la serie, pero no convencerá al gran público.

El juego nos sitúa en el puente de mando de un crucero estelar. Nuestro objetivo será surcar la galaxia realizando misiones de escolta, rescate, exploración y asistencia técnica en calidad de comandante de una nave espacial, controlándola con las órdenes impartidas a nuestra tripulación.

El puente de mando se ha reproducido en 3D y el jugador lo observa desde una perspectiva subjetiva, rodeado por cinco oficiales. Cada uno de ellos está encargado de un departamento crucial para el funcionamiento de la nave (sensores, ingeniería, navegación y comunicaciones, armamento y primer oficial) y, al seleccionarlos, accederemos a todos los sistemas que se controlan por medio de un menú desplegable.

«Bridge Commander» incluye también ocho cámaras



La referencia



X-WING: ALLIANCE

- **Tecnológicamente, «Bridge Commander» resulta muy superior al anterior trabajo de su autor.**
- **El multijugador de «Alliance» era infinitamente más frenético y adictivo.**
- **La ambientación es excelente en ambos títulos.**



El modo multijugador ofrece nueve niveles exclusivos que harán las delicias de los "trekkies".



La pantalla resulta muy útil para establecer contacto con estaciones y naves.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 600 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, ATI Radeon 64 MB** Conexión: **Red Local**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación/Estrategia** Idioma: **inglés** (manual en castellano) Edad Recomendada (ADESE): **Sin confirmar** Estudio: **Totally Games** Compañía: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **1ª semana de abril** PVP Recomendado: **48,95 euros** *(8.145 Ptas)* Página Web: ***www.bridgecommander.com*** Incluye pantallas, demos, trailers e información complementaria sobre el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de fases: **30** Personajes: **5** Escenarios: **2** Editor de misiones: **No** Soporte Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Deathmatch, Team Deathmatch, Defend the Starbase, UFP Vs Non-UFP Deathmatch** Número máximo de usuarios multijugador: **8** Opciones de conexión: **Internet (Gamespy) y Red Local**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **sí (16 MB compatible DirectX 8.0)** Módem: **28K**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **sí (64 MB compatible DirectX 8.0)** Módem: **56K**

También podremos jugar desde la vista externa, mucho más espectacular, controlando a nuestros tripulantes por medio de las teclas de función.

La calidad de los gráficos no disminuye aunque acerquemos el zoom.

Hay muchas escenas cinemáticas en las que no podemos intervenir.

NetInmerse, un potente motor





EL EQUIPO DE TOTALLY GAMES prefirió licenciar el motor NetInmerse 3D 3.0 en vez de programar un nuevo "engine" gráfico. No se equivocaron, a la vista de los resultados, que ofrecen una gran calidad a partir de configuraciones medias.

AUNQUE LOS MODELOS 3D de las naves son buenos, cuando nos acercamos a un planeta o a una estación espacial apreciamos como las texturas tienen fallos porque no se escalan bien, lo que supone una pérdida de calidad gráfica.

LAS EXPLOSIONES y los efectos especiales son geniales. No en vano, tras ver los resultados conseguidos con «Bridge commander», Microsoft no tardó en firmar un acuerdo con Numerical Design para incluir NetInmerse entre las herramientas de desarrollo para Xbox.

EL SISTEMA DE JUEGO ES INNOVADOR, PERO PUEDE RESULTAR ABURRIDO PARA QUIENES NO SEAN INCONDICIONALES DE LA SAGA STAR TREK

desde las que podremos controlar la nave desde el exterior y algunas nos permiten aplicar un zoom o rotar la perspectiva.

Despliegue tecnológico

Tecnológicamente, «Bridge Commander» es un juego impecable: los gráficos son fantásticos y los efectos visuales y sonoros están muy bien realizados, y no tienen nada que envidiar a los vistos y oídos en las películas. La música es idéntica y el sonido con soporte EAX o Dolby Digital está muy logrado. Cabe criticar, sin embargo, el escaso sincronismo existente entre las voces de los tripulantes –que no han sido dobladas al castellano– y los movimientos de sus bocas.

«Bridge Commander» incluye tres modalidades de juego: campaña, batalla rápida y multijugador. La batalla rápida no es más que una sesión de entrenamiento, aunque resulta, además de didáctica, entretenida. La campaña es la modalidad más interesante y aparece dividida en episodios independientes, que irán desvelando paulatinamente el intrincado argumento del juego que, sin duda, merece la pena descubrir.

La opción multijugador permite disfrutar de cuatro modalidades (Deathmatch, Defend the Starbase, Team Deathmatch y Deathmatch entre naves Federadas y alienígenas) en red local o mediante el portal Gamespy, y aunque las partidas multijugador son entretenidas, se echa en falta la inmediatez y la adicción de juegos como «X-Wing».

Pero… ¿divierte?

Activision ha confiado en Totally Games –la compañía liderada por Laurence Holland, responsable de la saga «X-Wing»– para dar otra vuelta de tuerca en el ►►

A la altura de las circunstancias




EL ARGUMENTO del juego no tiene nada que envidiar al de las mejores películas de la saga. La trama está compuesta por 30 misiones interrelacionadas, que incluyen todos los tópicos característicos y la imaginería propia del universo Star Trek.

PARA CONSEGUIR una historia a la altura de las circunstancias, el equipo de Totally Games contó con la ayuda de uno de los guionistas oficiales de la saga. Pocas veces encontraremos un juego que adapte tan fidedignamente la esencia de Star Trek.

A LO LARGO DEL JUEGO encontraremos a personajes tan importantes en la saga como son el capitán Jean Luc Picard o su lugarteniente Data. Durante las primeras misiones nos acompañarán en el puente de mando para enseñarnos los procedimientos más habituales.



La acción se desarrolla en el puente de mando, donde el jugador controla a sus lugartenientes por medio de un completo sistema de menús interactivos.




Sobre nuestra nave se proyectan diversas fuentes de luz dinámica.



La primera oficial nos recuerda los objetivos y activa el simulador.

universo Star Trek y aportar un punto de vista innovador en el género, y esto sólo se ha conseguido a medias.
«Bridge Commander» es, a partes iguales, un simulador de combate con dosis de estrategia y un juego de aventuras. La última parte, en la que descubrimos planetas y nos comunicamos con misteriosas especies alienígenas, resulta interesante aunque poco interactiva, teniendo en cuenta que están repletas de escenas cinemáticas en las que perdemos el control de la nave.
La parte de acción estratégica funciona peor ya que, aunque el sistema de juego resulta innovador, al obligarnos a tomar múltiples decisiones con la mayor rapidez posible, el desarrollo de los combates resulta tedioso y distante, y el jugador experimenta cierta sensación de descontrol, especialmente cuando sigue los combates desde la cámara exterior.
A pesar de su originalidad y de su notoria calidad, «Bridge Commander» es un juego poco adictivo. Si bien es cierto que los aficionados a Star Trek podrán hacer de «Bridge Commander» uno de sus juegos preferidos, los usuarios menos entusiastas de este universo encontrarán el juego frío y poco emocionante, ya que el sistema de juego refleja muy bien el espíritu de la saga, pero los combates resultan aburridos. Un buen juego, pero diseñado para un público muy específico, que difícilmente llenará al resto de los usuarios.

I.C.C.

SI NO HAS CONSEGUIDO CONECTAR CON EL UNIVERSO STAR TREK, HAY MODOS MÁS ASEQUIBLES DE APROXIMARSE A SU ENTORNO

Toma nota

Un buen juego, pero sólo recomendado para fans de Star Trek.

LO BUENO:
- Gráficos 3D muy conseguidos y espectaculares.
- El planteamiento de la acción es muy original.
- El sonido EAX envolvente sumerge completamente al jugador.

LO MALO:
- El sistema de juego no resulta demasiado adictivo.
- Las voces no han sido dobladas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
65	60

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador resulta **menos adictivo que el modo individual.**

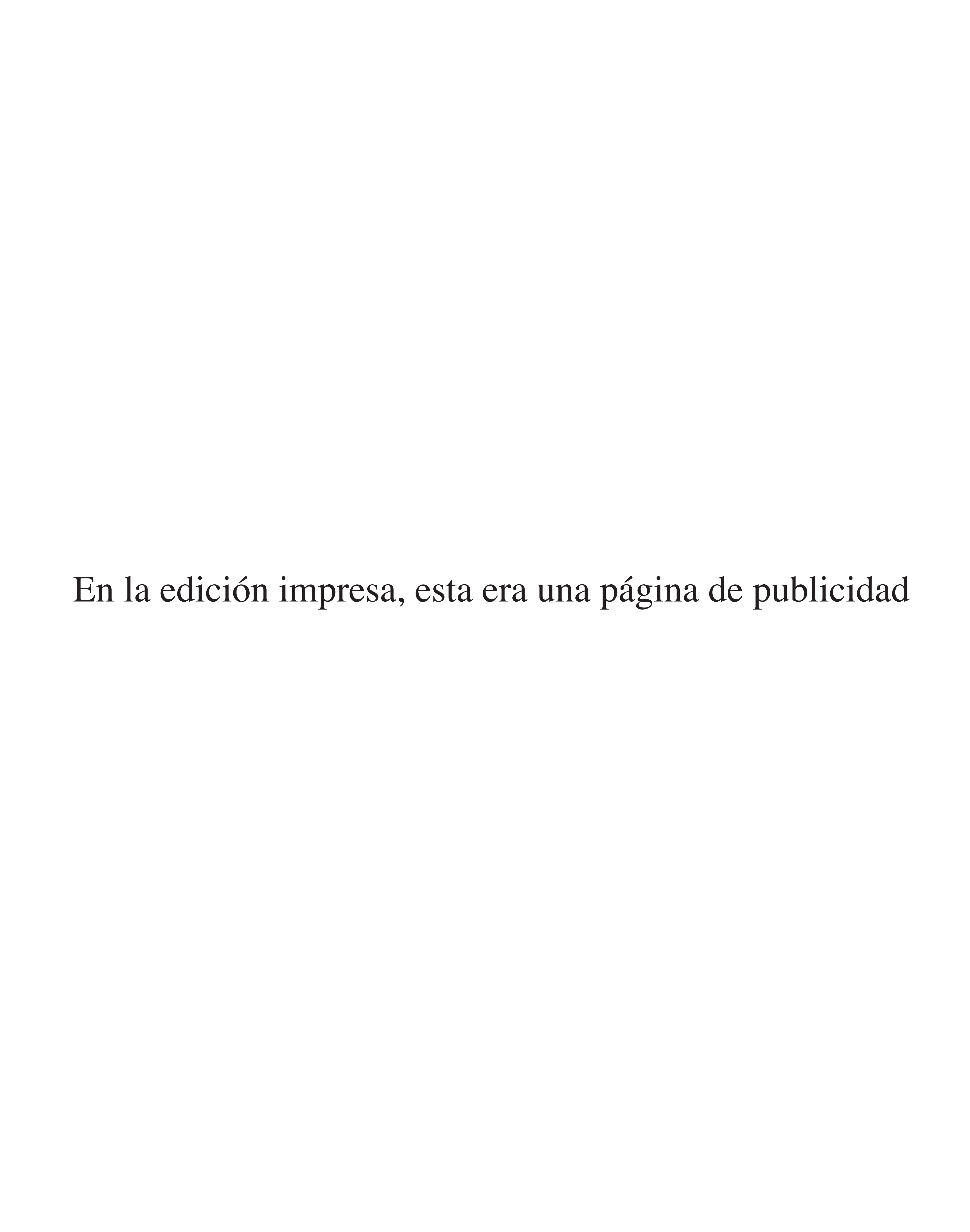
SÓLO:
Lo mejor: la riqueza gráfica y la ambientación característica de Star Trek.
Lo peor: el escaso interés de los combates.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los nueve sistemas exclusivos.
Lo peor: El lento desarrollo de los combates.

ALTERNATIVAS

STAR TREK ARMADA II
Más acción pero menos sustancia en un mediocre simulador espacial al estilo clásico.
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 50

STAR WARS: ALLIANCE
Aún es el mejor en su género, o al menos el más adictivo, aunque aquí no encontraréis estrategia.
▶Comentado en MM 51 ▶Puntuación: 88



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Schizm
Demasiado difícil

Una nueva aventura gráfica en primera persona, que apuesta por un estilo mil veces visto y aunque intenta mejorarlo con algunas aportaciones propias, el resultado no está a la altura de las grandes expectativas creadas.

El argumento del juego nos traslada al futuro, justo al momento en que descubre el planeta Argilus. Un inquietante lugar, con ciudades y maquinaria alienígena, pero, aparentemente al menos, deshabitado. Un equipo de científicos es enviado a investigar el misterio, pero desaparece sin dejar rastro. Resolver el enigma de Argilus será el objetivo de Hanna y Sam, los protagonistas, durante esta aventura.

Clónico de «Myst»

Teniendo en cuenta que la acción tiene lugar en un mundo extraño y desolado, lleno de tecnología desconocida, y que la perspectiva adoptada es en primera persona, las comparaciones con «Myst» son inevitables. Al igual que en aquel juego, se hace clic en el escenario para desplazarse de un lado a otro y los puzzles que dan acceso a nuevas zonas se resuelven manipulando ma-

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **«La Fuga» es una aventura en tercera persona, mientras que «Schizm» sigue el modelo «Myst».**
- **En «La Fuga» predomina el humor frente al argumento serio de «Schizm»**
- **Los puzzles de «La Fuga» son mucho más asequibles y divertidos que los de «Schizm», que no son más difíciles porque ¡no se puede!**





Estas rampas son ideales para el efecto “travelling” en los desplazamientos de cámara.



Uno de los puzzles más sencillos: adivinar una secuencia de pulsaciones en el orden correcto.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 1 GHz, Intel Celeron 333 MHz** ▶RAM: **128 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **nVidia TNT2 32 MB** ▶Conexión: **no es necesaria**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (Textos, Voces y Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **LK Avalon/Detalion** ▶Compañía: **Project Three** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **5** ▶Fecha de Lanzamiento: **01/03/2002** ▶PVP Recomendado: **41,99 euros** (*8.300 Ptas.*) ▶ Página web: ***www.p3int.com/*** Ofrece “wallpapers” y parches. También se encuentra la guía oficial para resolver el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Número de ambientes: **6** ▶Número de personajes: **2** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No**

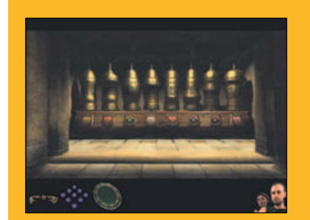
LO QUE HAY QUE TENER	▶CPU: **Pentium 300 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**
MICROMANÍA RECOMIENDA	▶CPU: **Pentium 300 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

■ Los actores que aparecen superpuestos en el escenario no ganarán un oscar por su actuación, pero quizá parte de la culpa sea de los dobladores.

■ Conseguir inflar el globo del todo es una tarea que da dolor de cabeza.

■ Los escenarios oscuros como éste son los que se ven más borrosos.

Ejemplos de puzzles





UNO DE LOS PUZZLES más espectaculares obliga al jugador a aprenderse el nombre alienígena de unas amoladoras y unos colores. Más adelante, el jugador se encuentra a un fantasma que da la solución a un puzzle con una secuencia de nombres.

EL PUZZLE DE INFLAR el dirigible con gas sólo puede entenderse si se presta mucha atención a las palabras de un fantasma que explica su funcionamiento. Por desgracia para el jugador, el susodicho fantasma sólo aparece una vez, y tiene prisa.

PARA CALCULAR LAS ALTURAS de unas columnas el jugador tiene que copiar un dibujo de la pared y aplicar una fórmula matemática a partir de las mediciones que realice con un extraño aparato al aire libre. Los números están en idioma alienígena, claro, así que a traducir tocan...

ALGUNOS DE LOS PUZZLES SON TAN ATERRADORAMENTE DIFÍCILES Y RETORCIDOS QUE DAN LA SENSACIÓN DE HABER SIDO DISEÑADOS POR UNA MENTE ENFERMA... O ALIENÍGENA

quinaria de extraño diseño. Unas secuencias de vídeo con actores reales se superponen de vez en cuando en la pantalla, de forma burda, para desarrollar el argumento y proporcionar pistas al jugador. Al igual que en «Myst III Exile», la cámara puede rotar 360 grados, si bien las vistas hacia arriba o hacia abajo sólo están limitadas a ciertos escenarios y el control de la rotación es un tanto aparatoso.
Una de las características más llamativas de «Schizm» es que los desplazamientos no se realizan mediante saltos bruscos, sino que la cámara planea suavemente hasta el nuevo destino, lo que en cine se conoce como "travelling".

Diferencias significativas

En «Myst III Exile» este efecto ocurría solamente de vez en cuando, pero en «Schizm» es habitual y, por desgracia, tener que esperar a que la cámara termine de realizar su desplazamiento acaba invetiblemente por hacerse pesado, en especial cuando hay que ir y venir varias veces por el escenario para resolver un puzzle.
Para colmo, los gráficos se ven borrosos –algo que se acusa especialmente en las zonas oscuras–, lo cual arruina en parte la deseable y esperada sensación de inmersión que caracteriza a este tipo de juegos.
Fuera del apartado técnico, la novedad más notable es que hay dos protagonistas. El jugador puede cambiar entre uno u otro cuando lo desee, y se incluyen varios puzzles en los que se requiere la cooperación de ambos para resolverlos.
Es una novedad ingeniosa, pero en cierto modo perjudica al juego, especialmente porque oír hablar a los protagonistas como si el jugador fuera uno más rompe con la ilusión de "estar ►►

Dale envidia con el vídeo

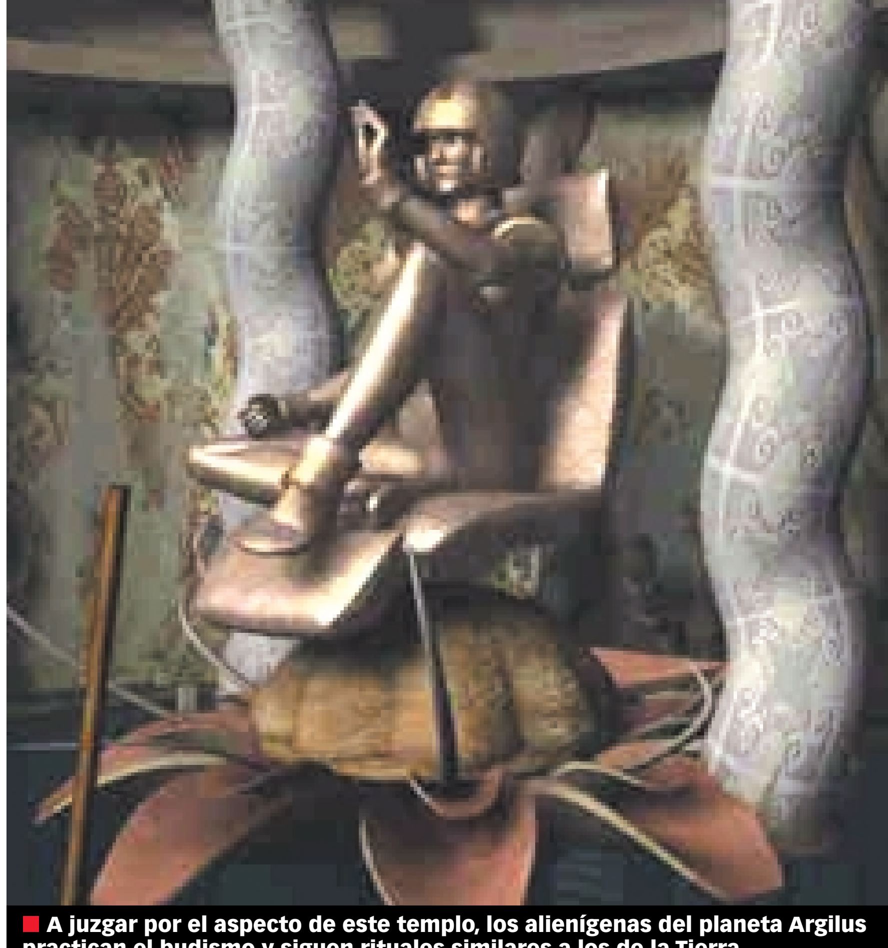




EL GUIÓN Y DIÁLOGOS de «Schizm» han sido escritos por Terry Dowling, un reputado y premiado escritor australiano de ciencia ficción, fantasía y horror. Sin embargo, la historia de «Schizm» no es, ni de lejos, tan interesante como la de «Myst», que ha dado lugar a tres novelas

LOS DESARROLLADORES de «Schizm», Detalion, tienen otro juego en su currículum: «Reah». Al igual que «Schizm», se trata de una aventura gráfica en primera persona en la que el jugador explora un planeta extraño. No ha sido editada en España.

ORIGINALMENTE «Schizm» era un juego para DVD. De hecho, se lanzó en ambos formatos (DVD y CD), pero en España sólo está disponible la versión en CD. Si los gráficos se ven borrosos es por culpa del proceso de compresión para pasar de DVD a CD.



A juzgar por el aspecto de este templo, los alienígenas del planeta Argilus practican el budismo y siguen rituales similares a los de la Tierra.



Encontraremos infinidad de puzzles tan complejos como éste.



El tapiz ondea, pero el resto del escenario es demasiado estático.

ahí" y "ser tú", que tan atractiva resulta en las aventuras gráficas.

Dificultad demencial

Al margen de lo comentado, si hubiese que señalar una sola característica como la más significativa de «Schizm», esa tendría que ser el nivel de dificultad de los puzzles.

Algunos son tan complicados y retorcidos que para la inmensa mayoría de los jugadores resultarán imposibles de resolver sin la ayuda de una guía. No sólo hay que averiguar cómo funcionan, tarea que puede ser harto compleja de por si, sino que además hay que resolver cálculos matemáticos, tomar notas –o más bien dibujarlas–, encontrar pistas escondidas, sin confundirlas con las de otros puzzles pendientes de resolver) e incluso tener buen oído. Por si todo esto fuera poco, el jugador tiene que aprender un sistema de numeración y alfabeto alienígenas. Un buen juego debe

LA FALTA DE NITIDEZ DE LOS GRÁFICOS Y EL DOBLE PROTAGONISTA TRABAJAN EN CONTRA DE LA SENSACIÓN DE INMERSIÓN

saber hasta dónde puede llegar con sus desafíos, y «Schizm», en ese sentido, no se pone límites.

Además, la dificultad de los puzzles no es progresiva. No empieza con los puzzles menos complicados para introducir poco a poco los más difíciles, sino que los va intercalando de forma aleatoria y sin ningún tipo de plan, lo que puede desalentar al jugador en el mismo comienzo de la partida.

Nunca más

Se podría discutir largo y tendido sobre si las innovaciones que «Schizm» aporta a su género son buenas o malas, pero de lo que no cabe duda es de que se trata de una de las aventuras gráficas más absurdamente difíciles que jamás hayamos visto por aquí.

Quizá haya unos pocos jugadores superdotados que disfrutarán con sus innumerables desafíos casi imposibles de resolver, pero el resto, que somos mayoría, encontrarán en «Schizm» un muro casi insalvable que harían bien en afrontar acompañados por una buena guía para superar sus complicados puzzles...

G.P.H.

Toma nota

Una aventura demasiado difícil para resultar divertida.

LO BUENO:
- El efecto de desplazamiento es impresionante.

LO MALO:
- La dificultad es a todas luces excesiva y el doblaje es muy malo.
- A los gráficos les falta nitidez.
- Termina por hacerse muy pesado.

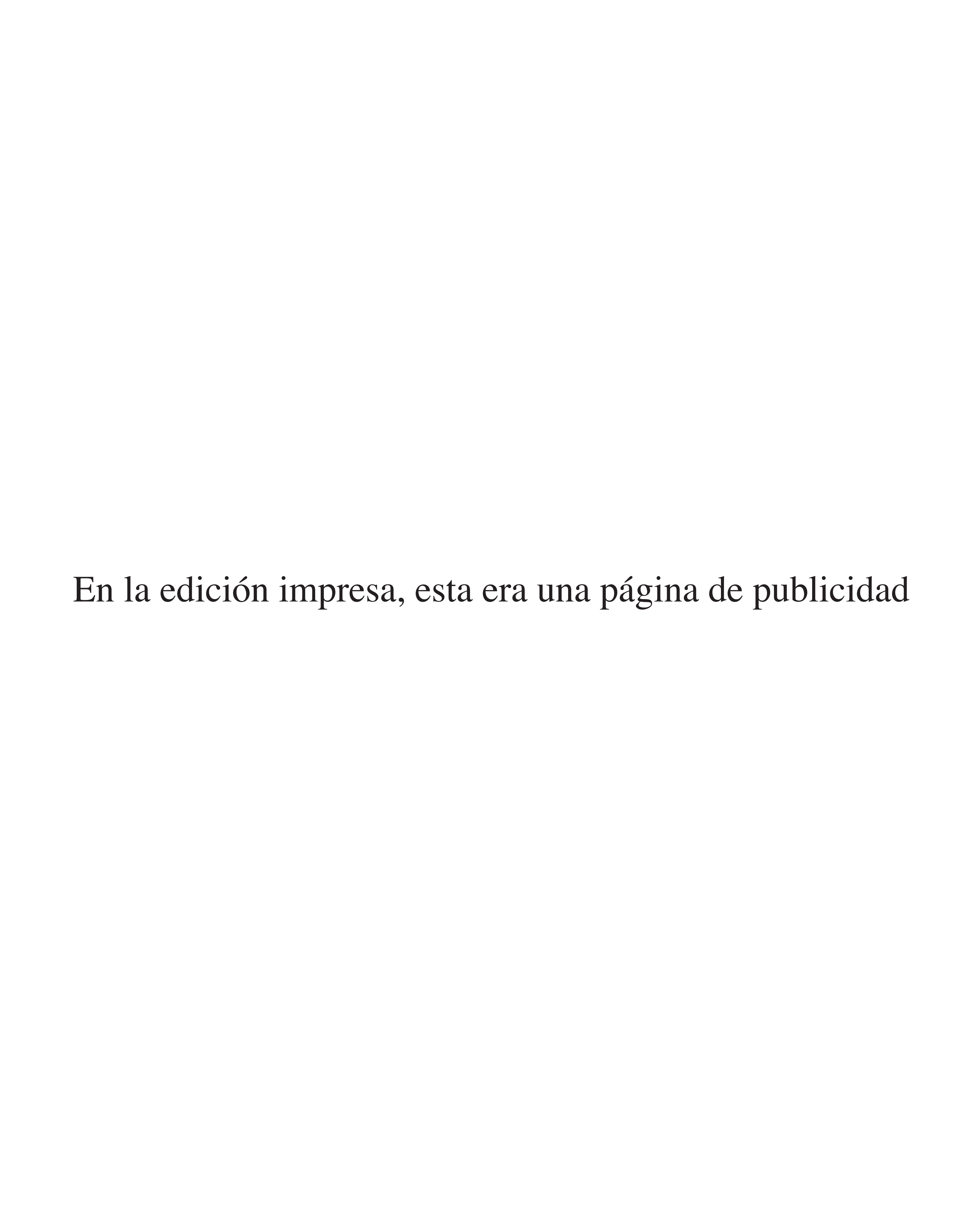
INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
50	NO TIENE



ALTERNATIVAS

MYST 3
La tercera edición del juego que inició el género. Gráficos nítidos y puzzles difíciles, pero no imposibles.
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 82

RIVEN
La segunda parte de «Myst». Tiene los puzzles más difíciles de la serie, pero no tanto como los de «Schizm».
▶Comentado en MM 37 ▶Puntuación: 80



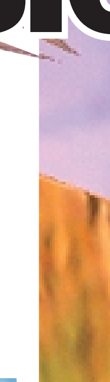
En la edición impresa, esta era una página de publicidad






Black & White Creature Isle

¿A qué jugamos?



Esta primera expansión de «Black & White», abandona gran parte del planteamiento estratégico del original, para apostar por un juego más ligero y asequible. Una decisión arriesgada pero con unos resultados magníficos.

No se puede decir que «Creature Isle» sea una expansión al uso. Requiere la instalación previa del juego original y conserva el sistema de control y el motor gráfico, pero no se limita, como es habitual, a aportar unos cuantos niveles y hechizos nuevos. Posee un planteamiento y unos objetivos muy diferentes.

Las veinte pruebas

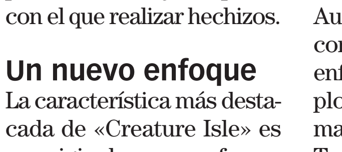
El juego nos sitúa en una nueva isla en la que no hay dioses enemigos, sino una hermandad de veinte criaturas y varios poblados con creyentes potenciales. Nuestra criatura, que es importada automáticamente desde el juego original, tiene como objetivo entrar en esta hermandad y para lograrlo debe enfrentarse a cada uno de sus miembros en veinte pruebas diferentes.

Por supuesto, tendremos que seguir manteniendo el control habitual sobre los aldeanos y su crecimiento para garantizarnos el imprescindible flujo de poder con el que realizar hechizos.

Un nuevo enfoque

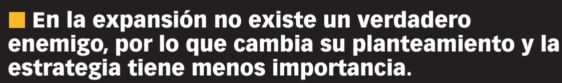
La característica más destacada de «Creature Isle» es su original nuevo enfoque. En lugar de explotar fórmulas ya probadas cambia el planteamiento, perdiendo peso la estrategia por la ausencia de dioses enemigos, incrementando la simulación y reforzando la acción con los nuevos minijuegos. Aunque puede parecer desconcertante este cambio de enfoque, lo cierto es que explora con éxito nuevas formas de jugabilidad.

También resultan muy interesantes las mejoras de la Inteligencia Artificial, ahora mucho más lograda, que capacita a nuestra mascota



La referencia

BLACK & WHITE



- **En la expansión no existe un verdadero enemigo, por lo que cambia su planteamiento y la estrategia tiene menos importancia.**
- **El sistema de control es idéntico.**

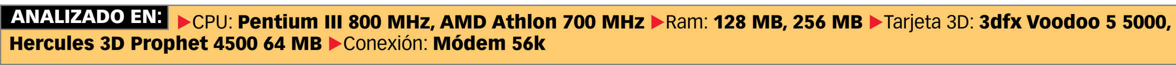


- **La inteligencia artificial está más desarrollada y el comportamiento de nuestra criatura y su mascota es aún más realista y natural.**



Cada vez que completemos una prueba es posible cambiar nuestra criatura por la derrotada.

Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, AMD Athlon 700 MHz** Ram: **128 MB, 256 MB** Tarjeta 3D: **3dfx Voodoo 5 5000, Hercules 3D Prophet 4500 64 MB** Conexión: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Inglés** (Textos y voces), **castellano** (manual) Edad recomendada (ADESE): **+13** Estudio: **Lionhead Studios** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **ya a la venta** PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.320 Ptas.)* Página Web: ***www.bwgame.com*** Incluye pantallas del juego, preguntas frecuentes, un foro del juego y la posibilidad de descargar fondos de escritorio y un trailer.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de pruebas: **20** Personajes disponibles: **20** Escenarios: **Una única isla** Editor de misiones: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Enfrentamiento** Número de jugadores: **8 Máximo** Opciones de conexión: **Internet y Red Local**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **Sí (8 MB compatible DirectX 8.0a)** Módem: **28 K**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **AMD K6-II 500 MHz** Ram: **128 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **Hercules 3D Prophet II MX 32 MB** Módem: **56 K**

Tyke, la mascota virtual

LA MAYOR SORPRESA que nos hemos llevado en «Creature Isle» ha sido la aparición de Tyke, un pequeño polluelo que toma a nuestra criatura como modelo y que aprende de ella repitiendo sus conductas. Este aprendizaje se lleva a cabo incluso cuando no estamos mirando y, de hecho, Tyke ni siquiera reaccionará ante la mayoría de nuestras acciones.

LA POTENCIA de la nueva inteligencia artificial resulta evidente en la relación entre nuestra criatura y su aprendiz, y en la forma en que ambos se relacionan de forma totalmente natural, sin apenas intervención por nuestra parte. Además, la posibilidad de que ambas criaturas se dediquen a ayudarnos a la vez es una ventaja que no debe desdeñarse.



■ Algunas pruebas requieren mucha habilidad y altas dosis de paciencia.



■ Ahora nuestra criatura demuestra tener más iniciativa y capacidades.



■ El motor gráfico del juego es idéntico al del «Black & White» original.



■ La inclusión de una mascota es uno de los elementos más atractivos.

ESTA EXPANSIÓN CAMBIA EL ENFOQUE DEL JUEGO ORIGINAL Y MEJORA SU, YA DE POR SÍ, EXCELENTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

para realizar nuevas tareas. Su evidencia más palpable es Tyke, el pollo que nuestra mascota adoptará como aprendiz. Con la ayuda de ambos las tareas de gestión de los poblados resultan menos repetitivas, haciendo el juego más ágil y accesible.
En su contra es preciso reseñar que algunas minipruebas nos alejan, por su frivolidad, de la característica y trascendental ambientación del juego original. Un coste que cada jugador debe valorar por sí mismo, pero que es evidente. En este sentido, también resulta muy difícil ignorar la lamentable ausencia del doblaje en los numerosos diálogos y textos.
En cualquier caso, valorándolo todo y teniendo en cuenta que estamos ante una expansión, la sensación que nos deja «Creature Isle» es la de un juego muy interesante y original, basado en una apuesta arriesgada, que dará tanto qué hablar como su predecesor.

J.P.V.

Toma nota

Una original expansión que conquista por su jugabilidad.

LO BUENO:
- ▲ Gran abundancia de pruebas y nuevas criaturas.
- ▲ Muchos conceptos novedosos para tratarse de una expansión.
- ▲ El original concepto de «Black & White» no ha perdido su frescura.

LO MALO:
- ▼ No está traducido a nuestro idioma.
- ▼ Sólo incluye una isla.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
82	90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

A diferencia del modo individual, **el multijugador no cambia.**

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las originalidad de muchas de las pruebas. **Lo peor:** La excesiva lentitud de algunas de las pruebas	**Lo mejor:** Poder medir tu criatura frente a la de tu oponente. **Lo peor:** Contar con sólo ocho mapas diferentes.

■ **ALTERNATIVAS**

CREATURES 2
Nos permite cuidar de una criatura, pero en él no existe la opción del enfrentamiento con un enemigo.
▶Comentado en MM 45 ▶Puntuación: 87

LOS SIMS
También es un juego de "Dios", pero centrado en el aspecto "social" de la simulación, más que en el estratégico.
▶Comentado en MM 62 ▶Puntuación: 85





Nascar Racing 2002 Season

Simulador de lujo

Los títulos basados en las carreras Nascar, ya son prácticamente un subgénero dentro de la Velocidad, pero hasta ahora nunca habíamos asistido a un juego, a priori, tan sólido y espectacular como éste.

Está visto que a Papyrus Racing Games les encantan las carreras de Nascar, porque con éste ya llevan cinco títulos dedicados a simularlas. ¿Qué es una carrera de Nascar? Pues son competiciones de alta velocidad en las que unos coches monstruosos corren por un circuito con forma ovalada hasta que revientan, tienen un accidente, o completan el número de vueltas establecido.

Calidad superior

Este nuevo título de Papyrus no trae novedades verdaderamente revolucionarias con respecto a su predecesor, «Nascar Racing 4». Como simulador es una gran obra de programación, capaz de calcular los comportamientos de múltiples coches en circulación atendiendo a un gran número de variables. Vale la pena destacar que con «Nascar Racing 2002 Season» los efectos de conducir a rebufo, esto es siguiendo la "estela" de otro coche, se han hecho más apreciables, el sonido ha ganado protagonismo –ahora el chirrido de las ruedas proporciona información valiosa acerca de cómo se está tomando una curva– y el modelo de daños resulta aún más espectacular. Además, la normativa, los coches y los pilotos están actualizados a la temporada 2002.

El perfil del juego

Pero dejando de lado las mejoras menores, lo más destacable de «Nascar Ra-

La referencia

F1 RACING CHAMPIONSHIP

- **Simulan cosas diferentes, pero el trabajo de programación en «Nascar Racing 2002» es impresionante.**
- **La Fórmula 1 es más popular en Europa.**
- **El multijugador de «Nascar Racing 2002» es, sin duda, una maravilla.**



Las cámaras permiten realizar adelantamientos precisos o disfrutar de vistas increíbles.

Infomanía

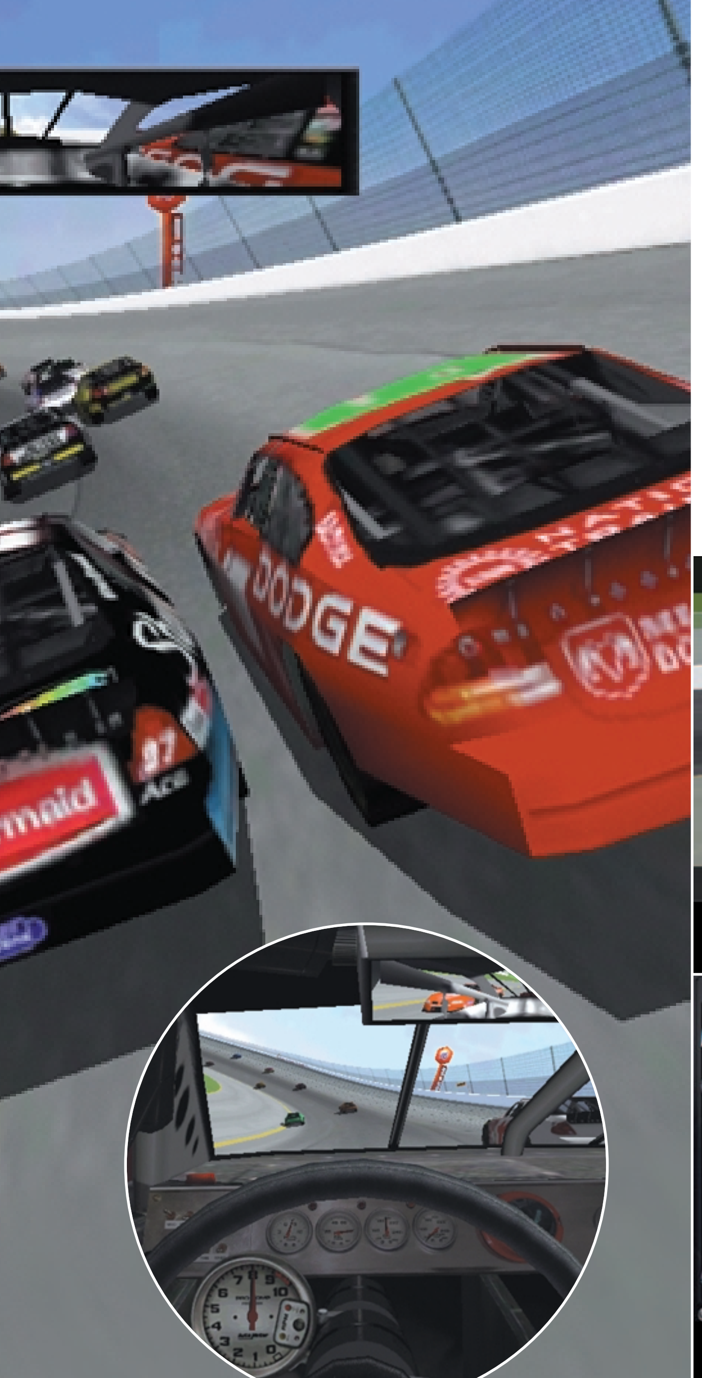
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **TNT2 32 MB, GeForce2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **Módem 56K**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **simulación** ▶Idioma: **Inglés** (Textos, Voces y Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Papyrus** ▶Compañía: **Sierra** ▶Distribuidor: **Vivendi** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **29,99 euros** *(4.990 Ptas)* ▶ Página web: ***www.sierra.com/games/nascar2002/*** incluye su propio actualizador automático. Hay diseños en blanco para personalizar en el taller de pintura.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **3, práctica, carrera sencilla y campeonato** ▶Numero de coches: **132** ▶Escenarios: **24** ▶Editores: **Sí, taller de pintura** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **Campeonato y Carrera sencilla** ▶Número de Jugadores: **42** ▶Opciones de Conexión: **Red Local e Internet (IP directo y Sierra Online)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí. 16 MB** ▶Módem: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **500 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí. 32 MB** ▶Módem: **56K**



Los extras

SE PUEDEN PINTAR los coches, como ya pasaba en «Nascar Racing 4», con motivos personalizados. Para ello, se puede utilizar la utilidad de «Paintshop» incluida dentro del juego, o se puede utilizar un programa de diseño gráfico independiente para luego importar las diseños. También se puede configurar el uniforme de la "pit crew", a gusto del consumidor.

EN LA NUEVA OPCIÓN de "Replay Theater" los jugadores más creativos pueden crear sus propias retransmisiones de Nascar usando las repeticiones grabadas de sus carreras (las cuales se pueden conservar íntegramente o en trozos selectos). Luego se puede añadir música e incluso efectos especiales para montar un "videoclip" de exhibición espectacular.



En las lecciones también se explica la jerga y la normativa de las carreras.

Las opciones de garaje intimidan, pero todo está bien explicado.

El taller de pintura es flojo, pero se puede recurrir a otro diseñador.

La comunidad online de este juego es numerosa y muy fiel.

SE HAN REALIZADO IMPORTANTES ESFUERZOS POR FACILITAR LAS COSAS A LOS PRINCIPIANTES

cing 2002 Season» es el perfeccionamiento de la faceta multijugador y el apoyo a los principiantes.
El multijugador es una maravilla: un comodísimo servicio de búsqueda de partidas por Internet y una nutrida comunidad de jugadores online hacen de este juego una de las mejores experiencias que se pueden encontrar en la Red. La novedad es el sistema de "rankings" para establecer el nivel de habilidad de cada piloto. En cuanto al apoyo a los principiantes, además de nuevas ayudas de conducción estilo arcade, se han incluido unas interesantes lecciones de conducción. La pena es que las lecciones no son interactivas, y como están en inglés, pocos serán los que puedan sacarles provecho.
A pesar de estos detalles menores, «Nascar Racing 2002 Season» es un simulador magistral, de lo mejor del género.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

NASCAR RACING 4
Si se puede encontrar a precio rebajado, es una alternativa excelente. Sigue siendo un gran juego.
▶Comentado en MM 79 ▶Puntuación: 70

NASCAR HEAT
Un simulador un poco menos exigente, pero muy divertido y recomendable para jugar en solitario.
▶Comentado en MM 76 ▶Puntuación: 94

Toma nota

Un simulador espectacular, complejo, divertido y muy realista.

LO BUENO:
- Tiene un modelo de daños en la carrocería extremadamente detallado.
- La física de conducción es tremendamente fiel a la realidad.

LO MALO:
- La IA de los pilotos sigue siendo una asignatura pendiente.
- Requisitos de sistema considerablemente altos.

MODO INDIVIDUAL
80

MODO MULTIJUGADOR
90

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Sin duda, la mejor experiencia multijugador de **su género.**

SÓLO:
Lo mejor: ver los accidentes a cámara súperlenta.
Lo peor: los rivales tienden al pelotón.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: la extensa comunidad online.
Lo peor: suelen exigir buena conexión y ranking para jugar.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Imita a los grandes

Aunque la licencia nunca ha logrado engancharnos del todo, la edición 2002 incluye suficientes novedades como para despertar en nosotros el interés por practicar este deporte ya clásico dentro de los juegos de Pc.

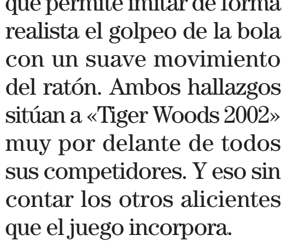
El último capítulo de la saga iniciada en 1999 por EA Sports es un juego sorprendente y muy completo. «Tiger Woods PGA Tour 2002» supone un salto cualitativo enorme y un hito para la serie, que pasa de ser una saga de juegos discretos y poco innovadores a convertirse en la referencia a seguir dentro del género.

Dos innovaciones fundamentales

Dos son las principales novedades, que diferencian a «Tiger Woods PGA Tour 2002» del resto de juegos. La primera es el uso de un nuevo y potentísimo engine 3D –muy parecido al empleado en otros programas del catálogo EA Sports– que permite una calidad gráfica increíble y una libertad de cámara total.

La segunda es el uso de nuevo interfaz analógico bautizado como "TrueSwing", que permite imitar de forma realista el golpeo de la bola con un suave movimiento del ratón. Ambos hallazgos sitúan a «Tiger Woods 2002» muy por delante de todos sus competidores. Y eso sin contar los otros alicientes que el juego incorpora.

La referencia



FIFA 2002

- **El realismo de la física y del sistema de juego alcanza cotas similares en ambos títulos.**
- **Los dos emplean un motor gráfico muy potente y de similares características.**
- **Gráficamente, ambos programas marcan un antes y un después en el género.**



El interfaz "TrueSwing" permite experimentar con el ratón una sensación parecida a la realidad.

Otros contenidos

«Tiger Woods PGA Tour 2002» incluye tres modalidades de juego principales, Play Golf –partida rápida con 17 modalidades de juego–, Tour Challenge –torneo– y Online Games en Red Local o Internet; esta opción está desactivada en la versión con la que hemos realizado esta review y no podemos por tanto ni pronunciarnos sobre calidad ni ofrecer más información.

Aunque podremos configurar la apariencia física de los golfistas, el programa in-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB, 3dfx Voodoo 5 5500** ▶Conexión: **Red Local**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC, PLAYSTATION 2** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Inglés** (Textos, Voces y Manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **EA** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **10/04/2002** ▶PVP Recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas.)* ▶ Página web: ***www.easports.com*** Para acceder a la web específica, hay que visitar la página general de EA Sports. Capturas, información técnica y algún que otro extra.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de Campos: **6** ▶Personajes disponibles: **13** ▶Editor de Campos de Golf: **Sí** (requiere Pentium 500 MHz, 128 MB de Ram y 500 MB de disco duro) ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos Multijugador: **No disponible en la versión evaluada** ▶Número de Jugadores: **No disponible en la versión evaluada** ▶Opciones de Conexión: **Internet y Red Local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB, DirectX 8.0)** ▶Módem: **28K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 733 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (64 MB, DirectX 8.0)** ▶Módem: **56K**



Herramientas avanzadas

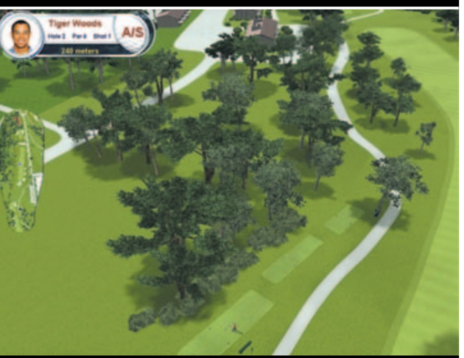
EL EDITOR DE CAMPOS de golf ("Golf Architect") que incluye «Tiger Woods 2002» es una poderosa herramienta, que permite diseñar un recorrido desde sus cimientos. Este editor incluye un modelador de superficies en 3D, y permite importar y usar las bibliotecas de objetos y texturas incluidas en cada uno de los campos prediseñados.

ADEMÁS DEL EDITOR encontramos un importador para campos de golf incluidos en anteriores ediciones ("Course Manager"). Esta utilidad se encarga de traducir el código de los circuitos pertenecientes a «PGA Tour 2000» y «Tiger Woods 2001» y de adaptarlos a las peculiaridades del nuevo "engine" que se ha incluido para la versión 2002.


Gráficamente, «Tiger Woods» está a años luz de sus competidores.


El zoom y la cámara libre ofrecen puntos de vista inéditos.


Los modelos de los 13 jugadores son idénticos a sus homónimos reales.


El editor de campos permite crear hoyos tan espectaculares como este.

POCAS VECES TECNOLOGÍA, JUGABILIDAD Y REALISMO CONFLUYEN TAN ARMONIOSAMENTE EN UN JUEGO

cluye 13 jugadores reales, como Colin Montgomerie o el propio Tiger Woods. Además, incluye 17 circuitos prediseñados, aparte de un completísimo editor.

El mejor

Desde los tiempos de «Links 386», ningún juego de golf ha sabido ofrecer tanta calidad y originalidad como el que ahora nos ocupa. Usando únicamente el ratón, controlaremos tanto el golpeo de la bola como la perspectiva de cámara.

El interfaz "TrueSwing" es el mayor hallazgo del juego, y multiplica la sensación de realismo y de control de los golpes. La potencia del motor 3D permite acercar o alejar el zoom hasta límites insospechados, y nunca vistos en otro juego de golf, aunque exige una máquina muy avanzada para funcionar al 100%.

Los modelos de los jugadores son muy realistas y están animados a partir de capturas de movimientos de jugadores reales. A pesar de todo, algunas secuencias no están bien terminadas y resultan un tanto artificiales.

Los seis escenarios disponibles son reproducciones a escala de campos reales, pero eso no impide que se eche en falta un mayor número de recorridos, problema que soluciona en parte la posibilidad de diseñarlos con el editor o incluso de importarlos de las anteriores entregas de la saga.

«Tiger Woods PGA Tour 2002» es un juego casi perfecto. Pocas veces la tecnología, la jugabilidad y el realismo confluyen tan armoniosamente. Recomendado para todos los públicos.

I.C.C.

■ **ALTERNATIVAS**

LINKS 2001
Es la saga más renombrada, mezcla 2D y 3D y también incluye un completo editor de campos de golf.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 70

SID MEIER'S SIM GOLF
Si te gusta el golf, aquí encontrarás una nueva forma de disfrutar de este deporte.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 88

Toma nota

Un gran simulador que marca un antes y un después en su género.

LO BUENO:
- El editor de campos y el profesor de golf que comenta jugadas.
- El entorno y los personajes en 3D.

LO MALO:
- Algunos fallos en las secuencias de animación.
- Requisitos mínimos muy elevados.

INDIVIDUAL
70

MULTIJUGADOR
NO DISPONIBLE





Worms Blast

Esto me suena

Regresa una de las sagas más famosas del mundo del Pc. Un nuevo juego que supone un cambio radical respecto al último título de la serie, pero que acaba... recuperando una vieja idea que sigue siendo válida y muy, muy divertida.

Eliminar bloques con un misil de su mismo color es una idea básica bastante explotada en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, el concepto sigue siendo tan divertido como ha sido siempre. Si, además, le añadimos altas dosis de humor salvaje y "violento" y lo apoyamos con una importante variedad de modos de juego y nadie se lleva a engaño sobre lo que puede esperar de él, el resultado es evidentemente muy prometedor.

La referencia

WORMS WORLD PARTY



- **«Worms Blast» rompe la continuidad que guardaban los tres últimos títulos de la saga.**
- **La estrategia por turnos ha dejado paso a concienzudos puzzles.**
- **«Blast» carece de multijugador por Internet.**

Jugabilidad salvaje

La modalidad para dos jugadores a pantalla partida, una de las más interesantes, es el mejor ejemplo de lo que antes hemos avanzado como toque salvaje y violento. Además de preocuparnos por limpiar nuestra zona y mantener baja la marea, debemos usar nuestro arsenal para acabar con el rival y ganar la partida. La barrera que separa ambas pantallas se abre y cierra periódicamente para que incluso podamos disparar contra él. Pero «Worms Blast» no termina en las partidas a dobles... por suerte, los amigos no siempre están cuando se les necesita.



Los bloques de colores son una excusa que oculta un feroz enfrentamiento directo.

Una de las más gratas sorpresas la sirve el modo Misión, en el que habremos de superar un gran número de pruebas que a su vez nos irán reportando beneficios en el resto del juego. El objetivo puede ir desde acabar con pequeñas dianas hasta teñir todos los bloques de un color concreto, pasando por evitar las embestidas de una serpiente compuesta por bloques de colores.

El rotundo éxito de estas fases se basa en que no sólo exigen velocidad y precisión, sino la inteligencia necesaria para administrar los

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 1.4 MHz; PIII 600 MHz** ▶RAM: **256 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 64 MB; TNT2 16 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC (en preparación PS2, GBA)** ▶ Género: **estrategia/puzzle** ▶ Idioma: **Castellano** (textos y manual), **inglés** (voces) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶ Estudio: **Team 17** ▶ Compañía: **Ubi Soft** ▶ Distribuidor: **Ubi Soft** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **8/03/2002** ▶ PVP Recomendado: **35,95 euros** *(5.992 Ptas)* ▶ Página Web: ***wormsblast.team17.com/*** Ofrece fondos de escritorio y guías de las fases.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **60** ▶Personajes disponibles: **9** ▶Escenarios: **10 tipos de misión** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí (en el mismo ordenador)** ▶Modos multijugador: **8** ▶Número de jugadores: **2** ▶Opciones de conexión: **Ninguna (En el mismo ordenador, pantalla partida).**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 350 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB Direct3D** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **400 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB Direct3D** ▶Módem: **No requiere**

Armas, bloques y sorpresas

AUNQUE EL ARSENAL ha visto un recorte considerable respecto a los anteriores títulos, en «Worms Blast» podremos hacer uso de diversas armas: el Bazooka como arma inicial, la Dinamita para eliminar bloques, la Granada para teñirlos de un color concreto, la modesta Escopeta y el poderoso Rayo Láser. Todos ellos pueden, por supuesto, ser usados contra el rival.

LOS BLOQUES suelen ser de un color concreto, pero también los hay neutros, multicolores, fijos, o elásticos, que harán rebotar los proyectiles recibidos. Además, constantemente podemos recibir cajas de ayuda como en el «Worms» original, que incluyen desde energía hasta armas, pasando por ataques al enemigo, alteraciones de luz, lluvias de meteoritos...



El agua juega un papel importante. Si la marea sube, estamos muertos.

El modo 1 jugador presenta una enorme variedad de fases.



Acabar con los diminutos objetivos requiere práctica y habilidad.

Los ocho modos multijugador incluyen variantes de gran interés.

LA ESENCIA ADICTIVA DEL JUEGO ORIGINAL RESIDE ABSOLUTAMENTE INTACTA EN EL INTERIOR DE «WORMS BLAST»

distintos proyectiles de colores. La dificultad va creciendo y el juego nunca deja de ser trepidante y adictivo.

Gráficos cuidados

Pese a su sencillez, el nivel gráfico ha sido muy cuidado. El juego tiene lugar en un plano bidimensional, con fondos estáticos dibujados a mano. Los personajes, eso sí, ofrecen un aspecto poligonal y una excelente animación, lo que les da un cierto toque de dibujo animado típico de cine o TV.

Lo mejor del juego es, sin duda, que mantiene la esencia adictiva del «Worms» original y, pese a tratarse en la práctica de géneros muy distintos, sigue siendo tan divertido como aquel. Sólo echamos en falta un modo multijugador a través de Internet y la falta de innovación real en el concepto, aunque esto último no importa demasiado cuando el grado de adicción se dispara de esta forma.

D.O.P.

Toma nota

Un puzzle bonito, violento, inteligente y muy, muy adictivo.

LO BUENO:
- Las sesudas y variadas misiones del modo individual.
- La diversidad que introducen los múltiples modos de juego.
- El encomiable apoyo a un género tan olvidado para el PC.

LO MALO:
- Las posibilidades que habría aportado el juego en Internet.
- Jugar solo acaba siendo monótono.

MODO INDIVIDUAL 68

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El juego a dobles, excelente. **Las fases: aún mejores**

SÓLO:
Lo mejor: El inteligente diseño de las fases.
Lo peor: Jugar contra la máquina acaba por perder el morbo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El trepidante ritmo de juego.
Lo peor: Tener que compartir el ordenador con otro jugador.

ALTERNATIVAS

PUZZLE BOBBLE 2
El excelente juego de Taito se vuelve insulso al compararlo con la hiperactividad de «Worms Blast».
▶Comentado en MM 59 ▶Puntuación: 70

MR. DRILLER:
Aunque tiene su encanto, no puede hacer nada contra los modos de juego de «Worms Blast».



Patrician II

Para nóstalgicos y fans

Continuación de un viejo simulador de comercio, el juego nos sitúa en el contexto de la Liga Hanseática, un poderoso mercado marítimo desarrollado en el Mar Báltico, entre los siglos XII y XVII.

Ascender desde humilde mercader local hasta poderoso patricio con representación en todas las ciudades de La Hansa es el objetivo global que propone «Patrician II». La forma de alcanzarlo implica la progresión política por medio de obras de ampliación en las ciudades y una cierta ecuanimidad social en el tratamiento de las mercancías.

La creación de rutas marítimas que transporten productos de unas ciudades a otras es la labor capital del juego. La minuciosa gestión de compra-venta se ve amenizada por la agilidad del interfaz, pero su monotonía y trivialidad pondrán a prueba a los no adeptos. Pese a lo concreto de su ambientación, el juego evoluciona de forma muy satisfactoria, permitiendo automatizar procesos a medida que crece nuestra flota comercial, establecemos oficinas en distintas ciudades y contactamos con los puertos más lejanos. Todo funciona en un sosegado tiempo real que es posible acelerar.

El papel de la competencia es a la vez importante y pasivo. Los rivales influirán en los precios y tratarán de quitarnos mercado, pero su presencia nunca es una amenaza real para el negocio. Esto arruina el modo multijugador, ya que cada cual juega básicamente una partida distinta. Como simulador histórico, «Patrician II» es serio y minucioso. La abundante microgestión repelerá a la generación «Age of Empires», y su gusto por el detalle atraerá a los viejos puristas que vienen de «Colonization». «Patrician II» es un nostálgico retorno a la estrategia del pasado, y quizá una muestra de su declive.

D.O.P.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **Uno y otro representan tendencias opuestas en la estrategia: «Patrician II», la antigua, más calmada; «Empire Earth», la moderna, trepidante pero menos cerebral.**
- **«Empire Earth» es un juego de ambiciones infinitas ante el que palidece la limitada concepción de «Patrician II».**
- **En «Patrician II», el aspecto militar es un elemento secundario que pasa desapercibido.**



Las donaciones a la iglesia elevarán nuestro reconocimiento por parte de los ciudadanos.

El apartado gráfico ofrece un aspecto algo primitivo, pero ha sido cuidado con detalle.

Toma nota

Un título muy cuidado que sigue los cánones de la estrategia clásica.

LO BUENO:
El juego progresa de forma cómoda e inteligente a medida que crece nuestro imperio.

LO MALO:
Se echan en falta más campañas y una interacción real con la competencia.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
60	45

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La inexistencia de contacto real **hace inútil jugar en grupo.**

SÓLO:
Lo mejor: La profundidad y el cuidado con que se ha hecho el juego.
Lo peor: Jugar una y otra vez el mismo escenario.

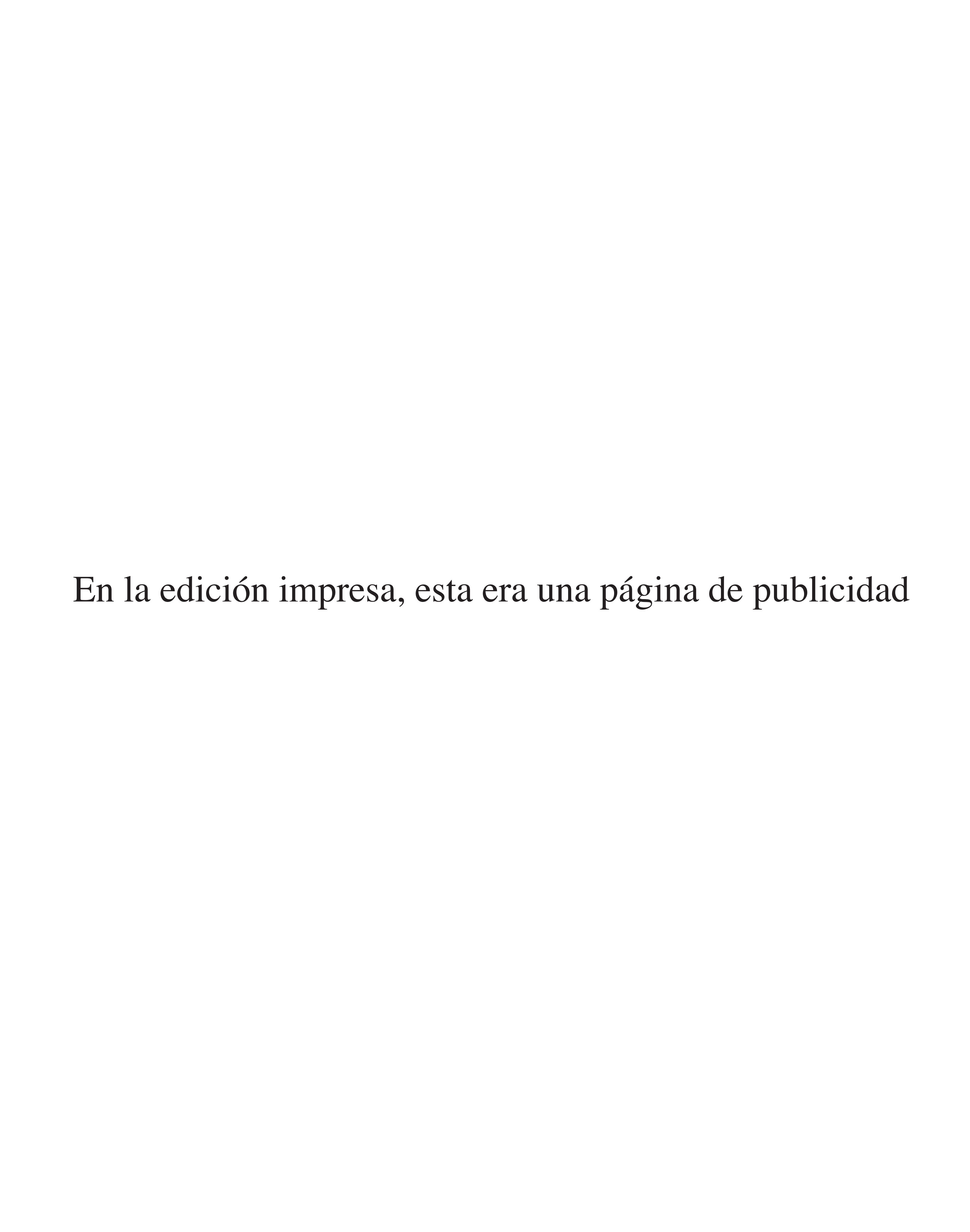
EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La carrera por llegar a Patricio, Alcalde y Jefe de Flota Hanseática.
Lo peor: La sensación de competencia es nula.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon 1.4 MHz; PIII 600 MHz** RAM: **256, 64 MB** CONEXIÓN: **RDSI 64KBPS; módem 56K**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) Edad recomendada (ADESE): **13+** Estudio: **Ascaron** Compañía: **Infogrames** Distribuidor: **Infogrames** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **25/02/2002** PVP recomendado: **44,95 euros** *(7.498 Ptas)* Página Web: **www.ascaron.com/englisch/index.html**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 233 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **370 MB** Tarjeta 3D: **No (Vídeo 8MB)** Modem: **56 K**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Destroyer Command

La gran batalla

Uno de los mejores juegos sobre batallas navales que se puede encontrar en el mercado, ofrece, además, la posibilidad de disputar partidas multijugador contra aficionados al simulador de submarinos «Silent Hunter II».

El juego nos traslada a los océanos Atlántico y Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial, en el papel de un capitán de destructor, en misiones en las que la intervención de la marina americana fue decisiva en el resultado final del conflicto.
Vamos a encontrarnos tres modalidades de juego: La campaña, –dividida en 10 misiones conectadas argumentalmente–, las misiones históricas, –veinte en total y que nos sitúan en momentos conflictivos de la 2ª Guerra mundial, como "The Battle of Savo Island", en las islas de Guadalcanal o "Cape Sant George", en Japón– y cinco tutoriales.
El interfaz de usuario está correctamente planteado, dándole gran utilidad al ratón, que nos servirá para llevar a cabo todas las acciones pertinentes de cada una de las pantallas.
El diseño de los barcos respeta todos los detalles de los modelos reales, aunque sin demasiados alardes estéticos, sin embargo, el realismo de su reacción ante las inclemencias del entorno: el oleaje, la estela dejada por otros barcos, es perfecto.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **En el aspecto gráfico, es donde más se distancian los dos títulos.**
- **Mientras que «Empire Earth» es estrategia pura, con «Destroyer Command» disfrutaremos también de otros géneros, como la simulación.**
- **«Destroyer Command» está orientado a un ámbito mucho más específico: las batallas navales de la Segunda Guerra Mundial.**



Los ataques aéreos serán uno de los momentos álgidos del juego.

Los paneles de control también están tratados con gran cuidado y esmero.
Lo que más nos ha llamado la atención de «Destroyer Command» es su modo multijugador pues, por primera vez, dos juegos diferentes, como son el que nos ocupa y «Silent Hunter II» pueden reunirse en ubi.com y disputar impresionantes partidas online entre capitanes de submarinos y capitanes de barcos de guerra. La única pega es que necesitaremos descargar un parche de varios megas de tamaño para actualizar nuestra versión... pero todo tiene un precio.

C.F.M.

Desde el mapa táctico podremos controlar el movimiento de nuestra flota.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 1 GHz, AMD 500 MHz** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **TNT2 32 MB** CONEXIÓN: **ADSL**

FICHA TÉCNICA
Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Inglés** (voces y textos). Edad recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) Estudio: **Ultimation INC.** Compañía: **SSI** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Mayo 2002** PVP recomendado: **51 euros** *(8.486 Ptas)* Página Web: ***www.destroyercommand.com***

LO QUE HAY QUE TENER
CPU: **Pentium II 266 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **700 MB** Tarjeta 3D: **Sí. 16 MB** Modem: **56K**

Toma nota

El mejor juego sobre batallas navales que existe ahora mismo

LO BUENO:
- **Las misiones históricas, fielmente reproducidas.**
- **El fascinante modo multijugador.**

LO MALO:
- **Los gráficos poco detallados y la elevada dificultad; pueden desanimar al jugador novel.**

INDIVIDUAL 70

MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La posibilidad de complementarlo con otro juego **es lo más destacable.**

SÓLO:
Lo mejor: La perfecta mezcla de géneros.
Lo peor: La campaña se hace aburrida demasiado pronto.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Jugar con usuarios de «Silent Hunter II»
Lo peor: Con un módem de 56k sufriremos lag.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Grandia II

¿Consola o Pc?

Este juego de rol, diseñado en su origen para Dreamcast, cuenta ya con su correspondiente versión para PC. Un juego que parte de una idea interesante pero que no deja de delatarse como un título pensado sólo para consolas.



Claramente englobado en ese particular género que conocemos como rol japonés, «Grandia II» cuenta con todos los elementos característicos y conocidos: un buen argumento y un importante número de escenas cinemáticas que apoyan los momentos más emocionante de la historia.

El argumento nos sitúa ante una historia clásica. Chico incomprendido y solitario se ve involucrado en un conflicto entre el Bien y el Mal del que debe salir airoso, confiando en los distintos personajes que encontrará en su recorrido por los diferentes escenarios, mientras desarrolla sus habilidades físicas y mágicas más allá de toda comprensión.

El nombre del protagonista en esta ocasión es Ryudo, una especie de cazarrecompensas que es contratado para proteger a una sacerdotisa cuya misión es retener a la Oscuridad antes de que devore el mundo de la Luz. El jugador debe ir resolviendo "quests" –misiones– y enfrentarse a diversos enemigos en su viaje, mientras se va convirtiendo en un personaje cada vez más poderoso.

La referencia

BALDUR'S GATE II

- **El sistema de habilidades y aumento de nivel de los personajes es más simple en «Grandia II».**
- **Los gráficos tienen menor resolución pero los movimientos de los personajes son realistas.**
- **El libre albedrío que ofrece «Baldur's Gate II» es, de lejos, muy superior al de «Grandia II», que casi nos indica el camino a seguir.**



Las escenas automáticas utilizan el mismo motor gráfico del juego.



A pesar de que los efectos, como el fuego o el cielo son 2D, están bastante logrados.

Como avanzábamos en las líneas anteriores, el argumento es interesante, aunque no muy original, pero a medida que jugamos se nota demasiado que los programadores se han limitado a realizar la conversión para compatibles –evidente en el apartado gráfico– sin tener en cuenta que el PC soporta, gracias a su hardware, mucha más resolución y detalle que la consola de la que procede el juego. En la práctica esto deriva en unas secuencias cinemáticas muy pixeladas, y en unos personajes y escenarios triangulares, llenos de molestos vértices.

En el interfaz también queda patente que hablamos de una conversión ya que sus autores han olvidado, literalmente, el ratón como herramienta de manejo... inexplicable en un juego de Pc, quedando limitado al teclado todo el control del juego.

Por otro lado, el juego cuenta con textos y voces sólo en inglés, un importante defecto en un género tan dependiente de los diálogos como es el rol.

«Grandia II» es una conversión directa, hecha con prisas y poco cuidada, que se ampara en una historia entretenida y unos efectos de batalla impactantes, pero con carencias importantes para los jugadores de Pc.

C.F.M.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium IV 1 GHz, AMD K7 500 MHz** RAM: **256 MB, 128 MB** TARJETA 3D: **TNT2 16 MB, 8 MB**

FICHA TÉCNICA
Disponible: **PC, Dreamcast, PlayStation 2** Género: **JDR** Idioma: **Inglés.** Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) Estudio: **Game Arts** Compañía: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **26/03/2002** PVP recomendado: **51 euros** *(8.486 Ptas)* Página Web: **grandia2.ubi.com**

LO QUE HAY QUE TENER
CPU: **Pentium II 300 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **Sí** Modem: **No es necesario**

Toma nota

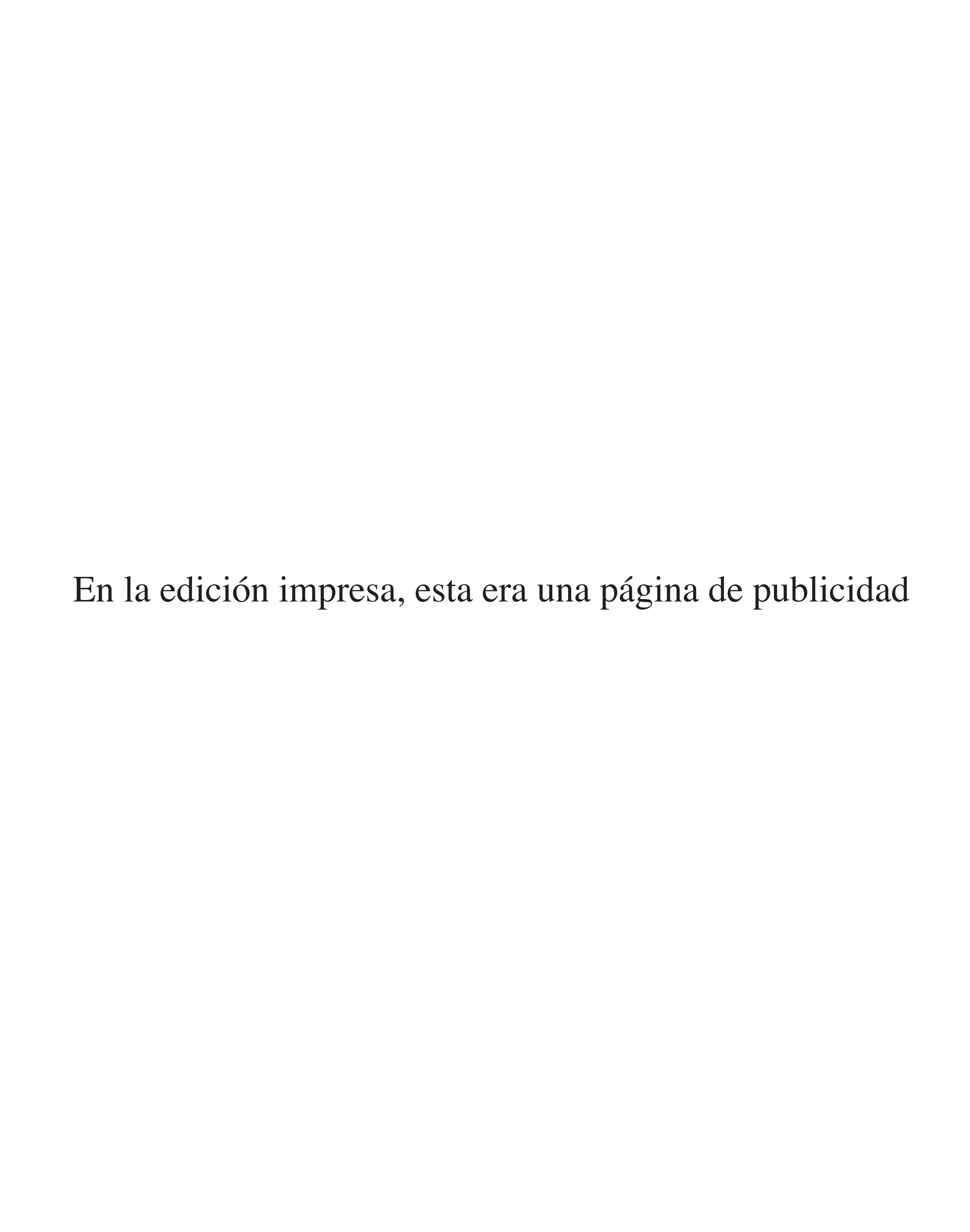
El buen argumento no puede paliar una calidad insuficiente.

LO BUENO:
- La historia es intrigante y está muy bien tramada.
- Las secuencias de combate son espectaculares e imaginativas.

LO MALO:
- En la conversión no se ha tenido en cuenta el manejo del ratón.

INDIVIDUAL: 35

MULTIJUGADOR: NO TIENE


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Hot Wheels Jetz
Accidente aéreo

Hot Wheels Jetz» nos permite pilotar un pequeño avión de juguete en el entorno 3D de una casa con diez habitaciones, mientras combatimos con otros juguetes, como tanques, otros aviones e incluso soldaditos verdes. En total cuenta con 7 aviones, diferentes en apariencia pero con idéntico comportamiento, así como con dos modos de juego: una campaña (con diez misiones) y un modo de pilotaje libre.
Aunque planteamientos similares pueden dar lugar a juegos muy interesantes, el que nos ocupa se queda sólo en aceptable, no tanto por su apartado técnico, que posee una calidad ajustada, como por su limitada jugabilidad, provocada por un control algo defectuoso, unos movimientos bruscos y una escasez pasmosa de opciones de juego.
Los más pequeños de la casa, a los que va dirigido el juego, le podrán encontrar atractivo, el resto lo pasará mejor jugando con el cochecito en miniatura que se regala con él, algo que también es un aliciente.

P.L.L.



■ **Aunque su aspecto no es del todo malo, en conjunto el juego sólo entretiene.**



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **3dfx Voodoo 5 5500** ▶Conexión: **no requiere**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶Género: **Arcade** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **+3** ▶Estudio: **Eagle Interactive** ▶Compañía: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya a la venta** ▶PVP recomendado: **33,03 euros** *(5.495 Ptas)* ▶Página Web: **www.thq.com/hotwheels/jetz**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 300 MHz** ▶Ram: **32 MB** ▶Disco Duro: **165 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Una idea interesante pero mal ejecutada.

LO BUENO:
- ▲ Entretenido para los más pequeños.
- ▲ Te regalan un cochecito de juguete.

LO MALO:
- ▼ La única casa (escenario) disponible resulta insuficiente.
- ▼ Todos los aviones se comportan igual. El control es confuso.

INDIVIDUAL
30

MULTIJUGADOR
NO TIENE

Monstruos, S.A. Isla de los sustos
Sin pretensiones

Acción y plataformas para un juego en el que Sulley y Mike –los protagonistas de la película "Monstruos S.A."– viajan a una isla para entrenarse en el arte de asustar niños.
El objetivo es recorrer las distintas zonas de entrenamiento asustando "nervios" (robots con forma de niño), recogiendo botes de cieno básico, la sustancia imprescindible para asustar, y obteniendo medallas.
«Monstruos S.A. Isla de los Sustos» es un juego destinado a un público infantil y eso está presente en todos los aspectos del juego.
Se trata, además, de una conversión directa de la versión de PlayStation 2, cosa que se nota desde la primera partida. Los gráficos son idénticos y no aprovechan las ventajas del PC. Los protagonistas son poco detallados y angulosos, los escenarios son simplistas y no demasiado extensos. Los movimientos están bien conseguidos, aunque el control resulta un tanto confuso y frustrante.
Un juego para niños, entretenido pero poco más.

A.T.I.



■ **El control del personaje resulta un tanto confuso y engorroso.**

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2, Hercules 3D Prophet 4500.**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PlayStation 2** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Español** ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **A2M** ▶Editor: **Disney Interactive** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya a la venta** ▶PVP Recomendado: **36 euros** *(5.990 Ptas)* ▶Página Web: **www.disney.co.uk/disneyinteractive/**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 266 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **30 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (8 MB compatible DirectX 8.0)** ▶Módem: **no**

Toma nota

Un juego divertido, sobre todo para los más pequeños de la casa.

LO BUENO:
- ▲ Un juego simple y entretenido. Incluye pequeñas dosis de humor.
- ▲ Está completamente traducido al español.

LO MALO:
- ▼ El control de los personajes.
- ▼ Los gráficos no son muy buenos.

INDIVIDUAL
35

MULTIJUGADOR
NO TIENE

Pepsi Max Extreme Sports

Sencillo aperitivo

En campeonato, carrera sencilla o contrarreloj, «Extreme Sports» integra en una competición contra la máquina seis deportes de riesgo: Ala Delta, Snowboard, Mountain Bike , Carreras de Quad, Salto Bungee y Sky Surf.
La jugabilidad se mantiene a una altura razonable en muchas de las pruebas, con un control suave y bien ajustado que hace de él un juego verdaderamente ideal para distraerse un rato, sin mayores complicaciones.
Lástima que las modalidades más innovadoras hayan sido dejadas de lado y se vuelvan meros trámites en el campeonato.
El aspecto gráfico es uno de los puntos fuertes. La calidad de las texturas y la profundidad de los escenarios hablan mejor del talento de los creadores que el resto de los aspectos del juego.
Es una pena que «Extreme Sports» no incluya opciones multijugador y que no haya sido capaz de representar a un buen nivel los deportes más originales y peligrosos.
Tal cual se presenta, el juego es un pequeño tentempié de diversión, a un precio ajustado, pero que no soportará el paso del tiempo.

D.O.P.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 1.4 MHz, P. III 600 MHz** ▶RAM: **256 MB, 64 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2, TNT2 16MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Dreamcast** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **Inglés** (voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Innerloop** ▶Compañía: **Empire** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha: **1/03/2002** ▶PVP Recom.: **17,95 euros** *(2.987 Ptas)* ▶Página Web: ***www.empireinteractive.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **450 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB DirectX 8.0** ▶Módem: **No**



■ El juego cuenta con quince circuitos diferentes que deparan múltiples sorpresas.

Toma nota

Un título corto y modesto que destaca por su jugabilidad.

LO BUENO:
▲ El diseño gráfico ofrece un nivel bastante elevado.
▲ La competición resulta muy divertida.

LO MALO:
▼ Da la impresión de que se podía haber hecho mucho más.

INDIVIDUAL 52

MULTIJUGADOR NO TIENE

Trains & Trucks Tycoon

Gestión de altura

Trains & Trucks Tycoon» nos pone al frente de una próspera industria de transporte y nuestra labor principal será la construcción de una red de carreteras y ferroviaria, así como fábricas y almacenes que nos permitan ser autosuficientes. El uso de una versión mejorada del "engine" que se empleó para realizar «Rollercoaster Tycoon», ha hecho posible un gran detalle en los escenarios y elementos que lo conforman, así como un gran realismo en los movimientos de los vehículos.
Echamos de menos un modo multijugador en el juego, ya que la única relación de «Trains & Trucks Tycoon» con la red es la posibilidad de descargar escenarios directamente desde un servidor dedicado de la compañía y a través del menú principal. En cualquier caso, el modo de un jugador es lo bastante adictivo como para mantener pegados al ordenador a los seguidores del género y lo bastante espectacular como para atraer a los jugadores ocasionales.

C.F.M.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 1 GHz, AMD 500 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶TARJETA 3D: **TNT2 32 MB**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **inglés** (textos) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **Ubi Soft** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **29/03/2002** ▶PVP recomendado: **41,95 euros** *(6.980 Ptas)* ▶Página web: **No dispone de página oficial**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 333 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB**



■ El realismo del apartado gráfico es uno de los puntos fuertes del juego.

Toma nota

Un buen juego de gestión con unos escenarios espectaculares.

LO BUENO:
▲ Es una delicia construir carreteras y vías de tren con tanta libertad.
▲ El que la forma de trabajar varíe con el paso de los años.

LO MALO:
▼ El movimiento por el escenario es, en ocasiones, brusco.

INDIVIDUAL 63

MULTIJUGADOR NO TIENE



RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Todavía no sabes a qué se juega en esta redacción? Pues aquí puedes encontrar los mejores y peores juegos de ahora y de siempre. En opinión, claro está, de Micromanía.

Los favoritos de...



Nacho Cuezva

Me gustan los juegos rápidos y divertidos, arcades y aventuras sin grandes complicaciones pero muy adictivos y bien realizados.

1 **Medal of Honor**
2 **Max Payne**
3 **R. to Castle Wolfenstein**
4 **Clive Barker's Undying**
5 **Giants: Citizen Kabuto**

La lista negra

Aunque siempre resulta duro criticar, estos son los peores programas que hemos tenido el dudoso honor de jugar últimamente:

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
Serpieri no se merecía una adaptación tan pobre y deslabazada como la que rubricaron en Micröids. Un despropósito en forma de aventura gráfica.

2 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego de combate inspirado en los "Caballeros del Zodiaco" que no alcanzó el nivel técnico ni la calidad exigibles en un juego de estas, u otras características.

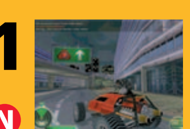
3 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
De dónde no hay no se puede sacar. Ni su precio irrisorio justifica este deficiente juego, anticuado y mal realizado.

4 El Capitán Trueno
▶COMENTADO EN MM 73 ▶PUNTUACIÓN: 45
La penúltima aventura del caballero español no hizo justicia a su fama de héroe de acción. Ni Crispín ni Goliath evitaron el desastre.

5 Combat
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un pseudoarcade caótico e incontrolable, con malos gráficos y peor desarrollo. Uno de los peores títulos de Infogrames.

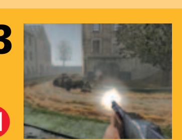
Los Recomendados

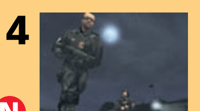
La primera lista de juegos recomendados desde nuestra redacción incluye títulos de naturaleza muy variada. Algunos de ellos son auténticas obras maestras, mientras que otros resultan buenos juegos, con algún aspecto destacado que los hacen interesantes para la mayoría de nuestros lectores.

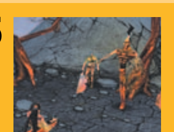
1 N

Command & Conquer: Renegade
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 98
Una visión inédita del universo «Command & Conquer» que permite manejar unidades y soldados en primera persona.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

2 N

CIVILIZATION III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
El juego más famoso de los diseñados por Sid Meier regresa en una tercera entrega más grande y mejor que nunca.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

3 N

Medal of Honor: Allied Assault
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
Una excelente propuesta que sorprende por su extensión. Hasta ahora ningún juego había sido tan ambicioso.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

4 N

Return to Castle Wolfenstein
▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97
Acción en un arcade a la antigua usanza. El modo individual es bueno, pero el multijugador es antológico.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PROEIN

5 N

Battle Realms
▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 87
Nuevo enfoque para un juego de estrategia muy completo. Controla a tus samuráis y adiéstralos para la guerra.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶UBI SOFT

6 N

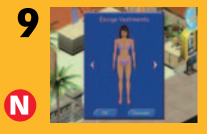
Everquest: Shadows of Luclin
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mundo persistente de «Everquest» amplía sus horizontes con esta expansión, con nuevos escenarios y enemigos.
▶ROL ▶PC ▶UBI SOFT

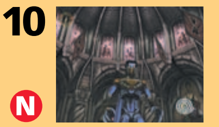
7 N

Serious Sam 2: The Second Encounter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 80
Acción en estado puro en esta continuación de las andanzas de Sam el Serio, el sustituto natural de «Duke Nukem».
▶ACCIÓN ▶PC ▶PROEIN

8 N

Microsoft Fight Simulator 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 89
Los aficionados al mundo de la aviación disfrutarán con la edición anual del simulador de vuelo con más solera.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶MICROSOFT

9 N

Los Sims: Primera Cita
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 80
Los sims vuelven más picantes que nunca con una expansión en la que los flechazos están al orden del día.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

10 N

Soul Reaver 2: The Legacy of Kain
▶COMENTADO EN MM 90 ▶PUNTUACIÓN: 84
El devorador de almas vuelve del inframundo, en una secuela que supera al original.
▶ACCIÓN ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶PROEIN

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 Jimmy White´s Cueball World

N

▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 80

Buena alternativa para los aficionados a los simuladores de billar. Con buenos gráficos y una física muy realista.

▶DEPORTIVO ▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE

12 Rally Trophy

N

▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 84

Una original carrera de coches trasnochados con tecnología actual y gráficos deslumbrantes. Muy interesante.

SIMULADOR ▶PC ▶FRIENDWARE

13 Silent Hunter II

N

▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92

Vuelve el simulador de submarinos por excelencia, con tecnología renovada y resultados espectaculares.

▶SIMULADOR ▶PC ▶UBI SOFT

14 NHL 2002

N

▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 85

Nuevo año, nueva edición del NHL. Aunque no ofrece nada nuevo, resulta una gozada jugar con él.

▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

15 Salt Lake 2002

N



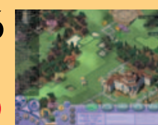
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 75

Gracias a este simulador con grandes dosis de arcade podremos revivir los mejores momentos de las olimpiadas.

▶DEPORTIVO ▶PC ▶PROEIN

16 Sid Meier´s Sim Golf

N



▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 88

En la última locura de Meier, el jugador se convierte en empresario del golf. Imprescindible.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

17 Comanche 4

N



▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 75

Convincente arcade con ínfulas de simulador y con la tecnología más puntera a su servicio.

▶ACCIÓN ▶PC ▶FRIENDWARE

18 Myth 3

N



▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70

Rol, estrategia y acción se dan la mano en este interesante juego. No es perfecto, pero su propuesta es estimulante.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PROEIN

19 Jerusalén

N

▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70

Aventura gráfica repleta de renders, escenas cinemáticas y acertijos. Un programa de los de antes.

▶AVENTURA ▶PC ▶CRYO

20 Monopoly Tycoon

N



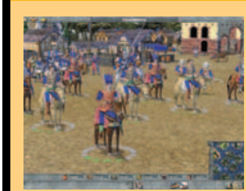
▶COMENTADO EN MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 80

El Monopoly llega a las pantallas de nuestros ordenadores, aprovechando todas las ventajas de las 3D.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



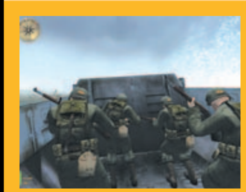
ESTRATEGIA

Empire Earth

▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98

El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.

▶PC ▶VIVENDI



ACCION

Medal of Honor

▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98

«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.

▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



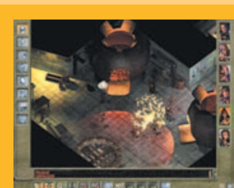
AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89

Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.

▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



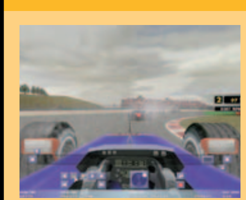
ROL

Baldur's Gate II

▶COMENTADO EN MM 69 ▶PUNTUACIÓN: 92

El mejor juego de rol del momento y líder indiscutible de su género, por sus espectaculares gráficos y su complejo y profundo argumento.

▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE



VELOCIDAD

F1 Racing Championship

▶COMENTADO EN MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 96

Ubi Soft sorprendió a propios y extraños con este fantástico simulador de Formula Uno, que se convirtió inmediatamente en el mejor exponente del género.

▶PC ▶UBI SOFT



SIMULACION

IL 2 Sturmovik

▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90

«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.

▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS

FIFA 2002

▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90

El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnologías.

▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

La secuela de «Age of Empires II» sigue ocupando el primer lugar, pero la competencia está muy reñida.

1 = Age of Empires II



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

2 = Shogun: Total War

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 64
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

3 ▲ Empire Earth

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

4 ▼ Red Alert 2

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- WESTWOOD STUDIOS

5 = Starcraft

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- BLIZZARD

Acción

Parece que aquí lo que manda es el multijugador, aunque «Max Payne», que carece de ese modo, también pega fuerte.

1 N Return to Castle Wolfenstein



36% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

2 N Max Payne

21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

3 N Counter-Strike

17% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada en Micromanía

4 N Medal of Honor: Allied Assault

16% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

5 N Unreal Tournament

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- EPIC GAMES

Aventuras

El ranking de aventuras no experimenta demasiados cambios salvo la espectacular subida de «Myst III».

1 = Runaway



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

2 ▲ Myst III

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

3 N Leisure Suit Larry VII

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 27
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIERRA

4 N Atlantis III

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- CRYO

5 ▼ The Longest Journey

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 72
- PC
- FUNCOM

Rol

Este mes destaca el ascenso de «Summoner», que va ganando votos y ya casi iguala al segundo clasificado.

1 = Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal



40% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 = Arcanum

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- TROIKA

3 ▲ The Summoner

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 78
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- VOLITION

4 ▼ Baldur´s Gate

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

5 N Wizards & Warriors

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 74
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EURISTIC

Velocidad

Los juegos dedicados a los coches de lujo y al mundo de los rallies son vuestros favoritos.

1 N Need for Speed Road Challenge



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 56
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ELECTRONIC ARTS

2 N Colin McRae 2.0

32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 66
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, DREAMCAST, PSONE
- CODEMASTERS

3 N Monaco Grand Prix

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 46
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- UBI SOFT

4 N Rally Championship

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 60
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- ACTUALIZE

5 N Dethkarz

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 52
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- BEAM SOFTWARE

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Pedro Teixeira 8, 5ª Planta, 28020 Madrid.



"Desde que apareció «FIFA 2002» no he vuelto a ver un partido de fútbol por televisión"

José Luis Sanz *(Madrid)*

EL ESPONTÁNEO

Simulación

La lucha entre la aviación civil con «Flight Simulator» y la militar con «IL-2 Sturmovik» copa los primeros puestos.

1 Microsoft Flight Simulator 2002 (N)



35% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 88
▶PC
▶MICROSOFT

2 IL-2 Sturmovik (N)
30% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 83
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MADDOX GAMES

3 Combat Flight Simulator 2 (N)
20% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 70
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶MICROSOFT

4 USAF (N)
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 64
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶ELECTRONIC ARTS

5 Comanche 4 (N)
5% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶NOVALOGIC

Deportivos

Está claro, el deporte rey, también en PC, sigue siendo el fútbol. Curiosamente «NBA 2001» ocupa el último puesto.

1 FIFA 2002 (N)



70% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 82
▶PUNTUACIÓN: 90
▶PC
▶EA SPORTS

2 NHL 2002 (N)
12% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 84
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC, PS2
▶EA SPORTS

3 Links 2001 (N)
10% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 72
▶PUNTUACIÓN: 70
▶PC
▶MICROSOFT

4 Madden NFL 2002 (N)
6% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 81
▶PUNTUACIÓN: 85
▶PC
▶EA SPORTS

5 NBA Live 2001 (N)
2% de las votaciones
▶COMENTADO EN MM 75
▶PUNTUACIÓN 89
▶PC
▶EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 WarCraft II. Tide of darkness 40 % de las votaciones
▶MM 25 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD ENTERTAINMENT

2 Age of Empires 30 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

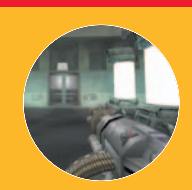
3 Commandos 30 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1 Counter-Strike 38 % de las votaciones
▶PC

2 Return to Castle Wolfenstein 32 % de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/Id

3 Quake III Arena 30 % de las votaciones
▶MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶ID SOFTWARE



AVENTURAS



1 Sam & Max 42 % de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC ▶LUCASARTS

2 Leisure Larry VII 32 % de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

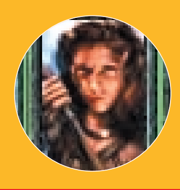
3 Monkey Island II 20 % de las votaciones
▶MM 47 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

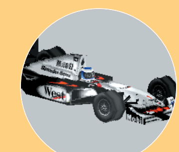
1 Lands of Lore 50 % de las votaciones
▶MM 68 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶WESTWOOD STUDIOS

2 Baldur's Gate 25 % de las votaciones
▶MM 49 ▶PUNTUACIÓN: 93 ▶PC ▶BIOWARE

3 Ultima VII: The Black Gate 25 % de las votaciones
▶MM 63 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN



VELOCIDAD



1 Fórmula 1 Grand Prix 2 65 % de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

2 Need for Speed 22 % de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

3 Carmageddon 13 % de las votaciones
▶MM 30 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶STAINLESS STEEL STUDIOS

SIMULACIÓN

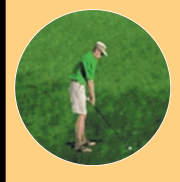
1 Flight Simulator 2002 40 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

2 IL 2 Sturmovik 35 % de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

3 Combat Flight Simulator 2 25 % de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT



DEPORTIVOS



1 NBA Live 2000 54 % de las votaciones
▶MM 61 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC, PS, N64 ▶EA SPORTS

2 Links LS 40 % de las votaciones
▶MM 22 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ACCESS SOFTWARE

3 Sensible Soccer 6 % de las votaciones
▶MM 62 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC, AMIGA ▶SENSIBLE SOFTWARE

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


NINTENDO
GAMECUBE



GAMECUBE LA CUADRATURA DEL JUEGO

Así ha creado Nintendo su nueva consola

No es la más potente de la nueva generación. No es la más grande. No pretende barrer del mercado a toda su competencia. ¿Cuál es, entonces, el secreto de la máquina de Nintendo?

La aparición, el próximo 3 de Mayo, de Nintendo GameCube, es una noticia importante para la industria del videojuego. Pero, tras haber visto la máquina, probado sus juegos, haberla desmontado hasta el último tornillo y reflexionar sobre todo lo que concierne al último miembro de la nueva generación de consolas, es necesario afirmar que es una noticia mucho mejor aún para los amantes de los juegos.

Nintendo, a la que nadie parece haber hecho mucho caso tras la aparición de PlayStation 2 y el lanzamiento de Xbox, tiene en sus manos un auténtico diamante que refulge como nadie se podía esperar. ¿La razón? Los juegos.

Pero, ¿cómo es posible que una consola, creada en la práctica por fabricantes de hardware para PC, sea capaz de aglutinar lo mejor de ambos universos?

TODO POR EL JUEGO

IBM, la compañía de ordenadores por excelencia, el gigante azul, el inventor del PC… ¿trabajando con Nintendo? La sorpresa fue mayúscula cuando la compañía nipona anunció que IBM se encargaría de diseñar el procesador principal del por entonces conocido como "Project Dolphin". ¿Qué demonios podía aportar alguien que no tenía nada que ver con las consolas, a un especialista en videojuegos? Mucho, si tenemos en cuenta cómo se ha creado GameCube.

Nintendo siempre ha tenido en mente –mucho más tras el accidentado lanzamiento y vida media de Nintendo 64–, que la tecnología no va a ninguna parte sin lo más importante para una consola: los juegos. Dicho de otro modo, Nintendo siempre ha ido a su aire. Pero la experiencia acumulada desde la aparición de su anterior consola le ha permitido ver las cosas mucho más claras aún. La compañía no pudo evitar, pese a algunos juegos que eran auténticas joyas, que Nintendo 64 se rodeara de una aureola no deseada de "juguete caro" o "consola infantil", a lo largo de su existencia. Dejar de lado a muchos desarrolladores, en sus propósitos iniciales de mercado, también contribuyó a ello, y condujo a una situación que acabó ▶▶



EL ALIMENTO DE LA MÁQUINA

NINTENDO ES RECONOCIDA COMO UNA GRAN COMPAÑÍA DE JUEGOS desde que lleva metida en este negocio, y en todo momento se ha caracterizado por la producción y diseño de títulos que han pasado a la historia como clásicos y revolucionarios. Desde sus inicios, con sus primeras "Game & Watch", hasta hoy, con **GameCube**, todas sus máquinas han estado supeditadas a los juegos que se querían hacer para ellas. Y **GameCube** no es la excepción. Gracias al trabajo conjunto de ingenieros y diseñadores de juegos, títulos como **«Mario Sunshine»** o **«Luigi's Mansion»** son una realidad y no sólo un bonito sueño en la mente de algún programador. Los primeros juegos que Nintendo tiene listos para el lanzamiento de la máquina son de lo más atractivo que podamos imaginar: **«Metroid Prime»**, **«Starfox Adventures»**, **«Wave Race»**, **«Pikmin»**… Más de 20 títulos para todos los gustos.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Su pequeño tamaño y el diseño exterior.
- Que sea una máquina pensada en exclusiva para jugar.
- La elegancia de su arquitectura de hardware
- El apoyo de fabricantes de PC para crear una máquina de juegos
- Que se pueda conectar a Game Boy Advance.

NO nos gusta

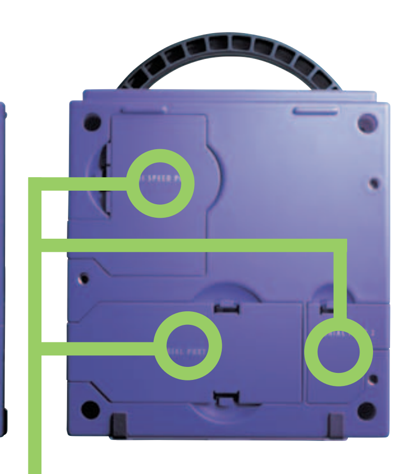
- Que no se sepa absolutamente nada del futuro online de la máquina.
- Que en Europa siempre seamos los últimos en disfrutar de las nuevas consolas.
- Que no se haya confirmado la fecha de lanzamiento de "Mario Sunshine".

LA CARA...

CONEXIONES ELÉCTRICAS
Los 12V de que se alimenta GameCube provienen de un transformador de corriente, externo.

CONEXIONES ANALÓGICAS DIGITALES AUDIO/VIDEO
La consola posee una doble salida de audio/vídeo, con tomas analógicas y digitales, según el soporte disponible.

VENTILADOR
La refrigeración es uno de los apartados más cuidados, con un ventilador que hace circular el aire sobre el disipador situado encima de los chips.



ON/OFF OPEN/RESET
Botones de encendido, apertura y reinicio de la consola, con una apertura mecánica que abarata los costes de producción.



CONECTORES 4 MANDOS
Cuatro conexiones para mandos de control, para no limitar las opciones multijugador.

TARJETAS DE MEMORIA
Dos tarjetas de memoria controlan, dos a dos, las funciones de los mandos de control.

ADAPTADORES DE MÓDEM Y BANDA ANCHA
Los adaptadores para módem y conexiones se sitúan en la parte inferior, para futuras aplicaciones online, entre otras.



...Y EL ALMA

VENTILADOR
El ventilador hace circular constantemente aire sobre el disipador que se sitúa encima de los distintos chips de la consola.

SALIDAS AUDIO/VIDEO
Las salidas de audio/vídeo, están situadas en la parte posterior de la consola.

CPU
IBM se ha encargado de diseñar y fabricar la CPU, un chip que funciona a 485 MHz, basado en arquitectura PowerPC, sobre tecnología de cobre de 0.18 micras.

SALIDAS DE AIRE
Salida del aire impulsado por el ventilador para la refrigeración de la máquina.

MEMORIA
Dos chips de memoria integrada 1T-SRAM (24 MB), diseñados por MoSys, que soportan las necesidades del chip gráfico y de la CPU.

PILA DE LITIO
Una pila de litio permite guardar la configuración básica de la máquina, aunque no se use ésta durante largo tiempo.

LECTOR DVD
El lector DVD ha sido fabricado por Matsushita/Panasonic, para reproducir discos de 8 cm de diámetro, con una capacidad de 1,5 GB.

CHIP GRÁFICO
La GPU funciona a 162 MHz y ha sido diseñada por ATI y fabricada por NEC. Controla el motor gráfico 2D y 3D, un sistema de sonido DSP, las funciones I/O de la consola y un "frame buffer" de banda ancha.

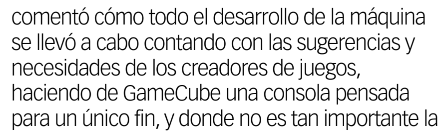
CONEXIÓN MANDOS Y TARJETAS DE MEMORIA
El frontal soporta las conexiones para los mandos de control y las entradas de las tarjetas de memoria.



LA CUADRATURA DEL JUEGO

EL GENIO LLEGA A ESPAÑA

Es su primera vez en nuestro país. El 18 de Marzo Shigeru Miyamoto llegó a España para hablar de GameCube, sus nuevos proyectos, los juegos de lanzamiento y la política de Nintendo en cuanto a desarrollos para la consola.



El simple hecho de que un genio como Miyamoto venga hasta España para apoyar el lanzamiento de GameCube es significativo. Sobre todo, por lo que se puede deducir sobre la política de Nintendo para su nueva consola. Los juegos, la diversión para todo tipo de público, y todo lo concerniente a tecnología puesto al servicio exclusivo de la diversión, es lo importante en GameCube. Así lo atestiguaron Miyamoto y Sawata-San (director de la división corporativa de Nintendo). El primero, en calidad de diseñador, comentó cómo todo el desarrollo de la máquina se llevó a cabo contando con las sugerencias y necesidades de los creadores de juegos, haciendo de GameCube una consola pensada para un único fin, y donde no es tan importante la "fuerza bruta" como hacia donde se dirige esa potencia, con un control fino y preciso. También dio algunos datos de interés sobre «Mario Sunshine», su nuevo proyecto, y el anuncio de que, por desgracia, no veremos la nueva aventura de la serie «Zelda» hasta el próximo año.



con esa estrategia, aunque ya demasiado tarde.
GameCube afronta desde su concepción unas metas muy diferentes. Desde el comienzo ha sido pensada, diseñada, integrada y fabricada como una máquina pensada exclusivamente para jugar, donde la tecnología se usa en su justa medida, resolviendo con una arquitectura de hardware que es una maravilla todos los problemas conocidos a la hora de crear un juego –cuellos de botella, transferencia de datos, gestión de polígonos y texturas, uso de "buffers", aplicaciones y herramientas de desarrollo…–. Y, aunque su soporte principal de datos es el DVD, Nintendo no podía renunciar a todos sus principios, y ha escogido un formato bastante inusual. Discos de 8 cm y una capacidad máxima de 1,5 GB, que pretenden evitar la piratería al tiempo que proporcionan más que suficiente espacio para el eficiente código con que trabaja GameCube. Es una decisión extraña, pero inteligente.
Inteligente porque consigue reducir costes en la producción de la máquina (aunque parezca mentira), la velocidad de acceso a datos es vertiginosa (casi idéntica a un cartucho) y la manejabilidad del formato es infinitamente superior a los discos más comunes de 12 cm. Y la piratería, no lo olvidemos, aunque mucho nos tememos que eso, no hay quién lo arregle en la práctica.

¿CUÁL ES SU VENTAJA?

Componente a componente, y mirando potencia de proceso en detalle, GameCube no parece hacer sombra a sus teóricos competidores, en la actualidad. Cierto. Pero es al revisar el conjunto donde Nintendo demuestra que no lleva haciendo juegos y consolas desde hace 20 años por pura casualidad.
Pequeña, robusta y potente. Tecnología de vanguardia puesta al servicio del diseño y la imaginación. Resultados que nada tienen que envidiar a ningún otro hardware –y en algunos casos los supera de largo–, y dando facilidades para conseguir exactamente aquello que se desea. ¿No tiene nada malo? Las limitaciones siempre existen y, como todos los sistemas cerrados, llega un momento en que no se puede ir más allá. Pero lo visto hasta hoy de GameCube, con sus juegos, demuestra que aún tiene mucho por ofrecer y sólo se está rascando la superficie de todo su potencial.
Desde la visión de los diseñadores de juegos, Nintendo reunió a compañías como la citada IBM, junto a ATI, NEC, Matsushita/Panasonic y MoSys. Todos ellos creadores de componentes para ordenadores. Todos ellos con una experiencia y una reputación impresionantes, y con una capacidad más que probada para

LAS ALIANZAS CON FABRICANTES DE PC HAN PERMITIDO DISEÑAR UNA MÁQUINA PARA JUGAR, SIN LOS HABITUALES PROBLEMAS DE PROGRAMACIÓN







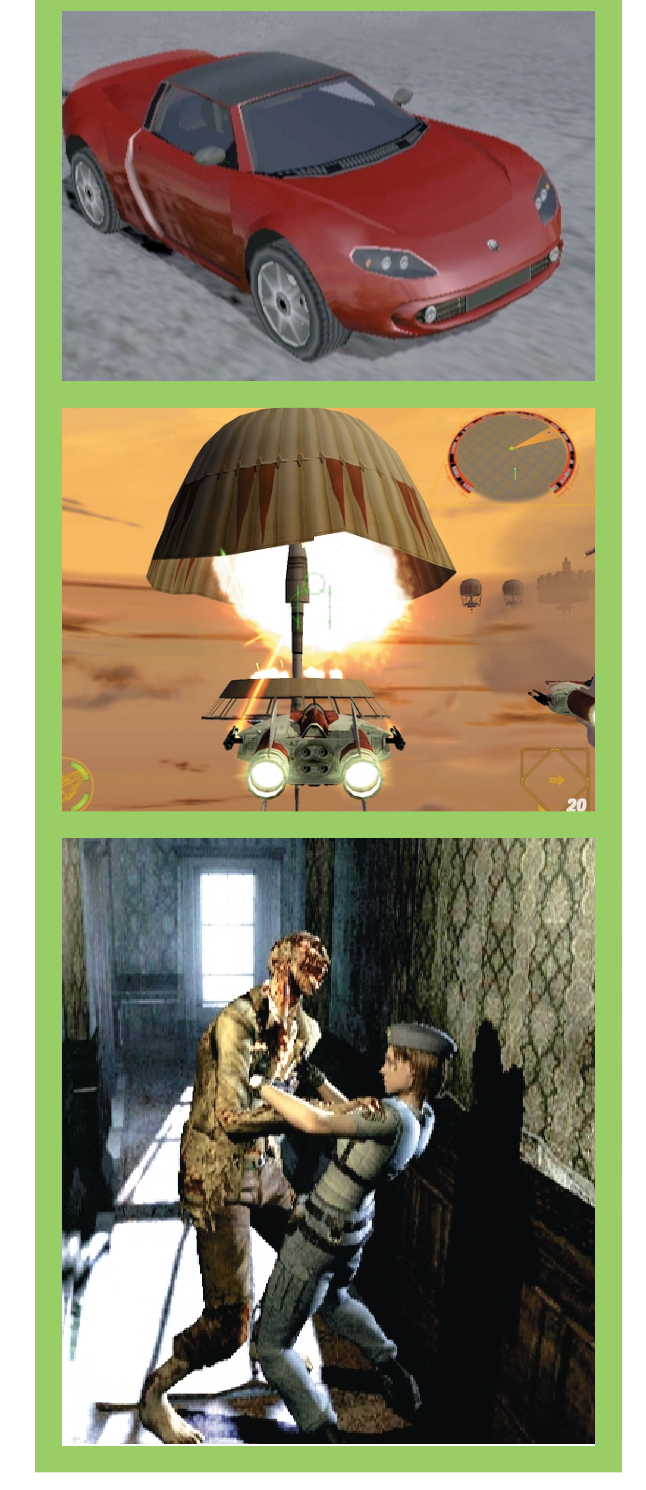


JUGAR MEJOR

¿Qué es una consola sin accesorios, sobre todo si es de Nintendo?
GameCube, poniendo en práctica la máxima de hacer el juego más cómodo y divertido para todos, tiene en el punto de mira una serie de periféricos para el momento del lanzamiento de la consola. Uno de los que más llama la atención es el mando inalámbrico pero, sin duda, la idea más genial que ha tenido la gran N con GameCube es la posibilidad de conexión de una –o varias– Game Boy Advance, para ser usada como controlador o, en algunos títulos, como "tarjeta de memoria", para traspasar datos de un sistema a otro.



LA CUADRATURA DEL JUEGO



desarrollar aquello que se les pidió: un hardware pensado al milímetro que es más una obra de arte de la ingeniería que un simple cúmulo de procesadores.
Es cada vez más claro que consolas y PC tienden a unirse en cada nueva máquina, aportando cada formato lo mejor de sí mismo. Así, GameCube ofrece en sus juegos una potencia que hasta hace muy poco no era más que una utopía. Está más que claro que compañías como ATI, 3dfx, nVidia, NEC, etc. han hecho más por la evolución del soporte gráfico para videojuegos que nadie. Y que fabricantes como Intel, IBM o AMD han sido los verdaderos impulsores de la tecnología informática en los últimos años. Así que, ¿por qué no trabajar con ellos para crear una gran consola?

TÍTULOS PARA SOÑAR

Con Miyamoto a la cabeza, Nintendo y los creadores de juegos dijeron a los fabricantes de hardware lo que necesitaban para hacer grandes títulos. Y mientras estos se ocupaban de la tarea "sucia", aquellos se interesaban por los detalles –como el diseño del mando de control, la apariencia externa de la consola, conseguir la compatibilidad entre algunos aspectos de GameCube y Game Boy Advance–, y proporcionaban a los desarrolladores las herramientas precisas para llevar a cabo su tarea. ¿Resultado? Una máquina pensada para hacer virguerías y sacar lo mejor de los diseñadores de juegos. Y eso, y no otra cosa, es lo que importa. Juegos de todo tipo, para todos los públicos, con excelentes detalles de calidad. Como «Mario Sunshine», como «Metroid Prime», como «Star Wars: Rogue Leader», como «Zelda», como «Pikmin» –una maravilla-, como «Luigi's Mansion»… Juegos tan bien hechos, tan sólidos, divertidos y asequibles, tan… jugables, sí.
Es curioso comprobar como, aunque parece que Nintendo se dirige en primer lugar a sus usuarios más habituales y convencidos, con títulos protagonizados por personajes más que conocidos, muchos de los proyectos que se afrontan de cara al futuro se alejan bastante de la habitual línea de la compañía. Sin renunciar a nada, GameCube parece ser la consola indicada para aquellos usuarios que sólo quieren jugar, pero a los que nunca les había convencido Nintendo. No nos engañemos. GameCube es una consola y, como tal, renuncia a muchos géneros habituales en formatos como PC. Que nadie intente buscar estrategia sesuda o simulaciones para sibaritas. Pero, para todo lo demás, estamos frente a una máquina ante la que hay que quitarse el sombrero por la calidad de sus juegos. Todos dotados de detalles de calidad técnica tan maravillosos como los efectos de partículas, agua, física, humo, sonido, texturas, etc. que ofrecen todos y cada uno de los antes citados, y aquellos que están en desarrollo.
Nintendo sabe hacer juegos. Sabe qué debe tener una consola. Y no hay duda que GameCube es la mejor prueba de todo ello.

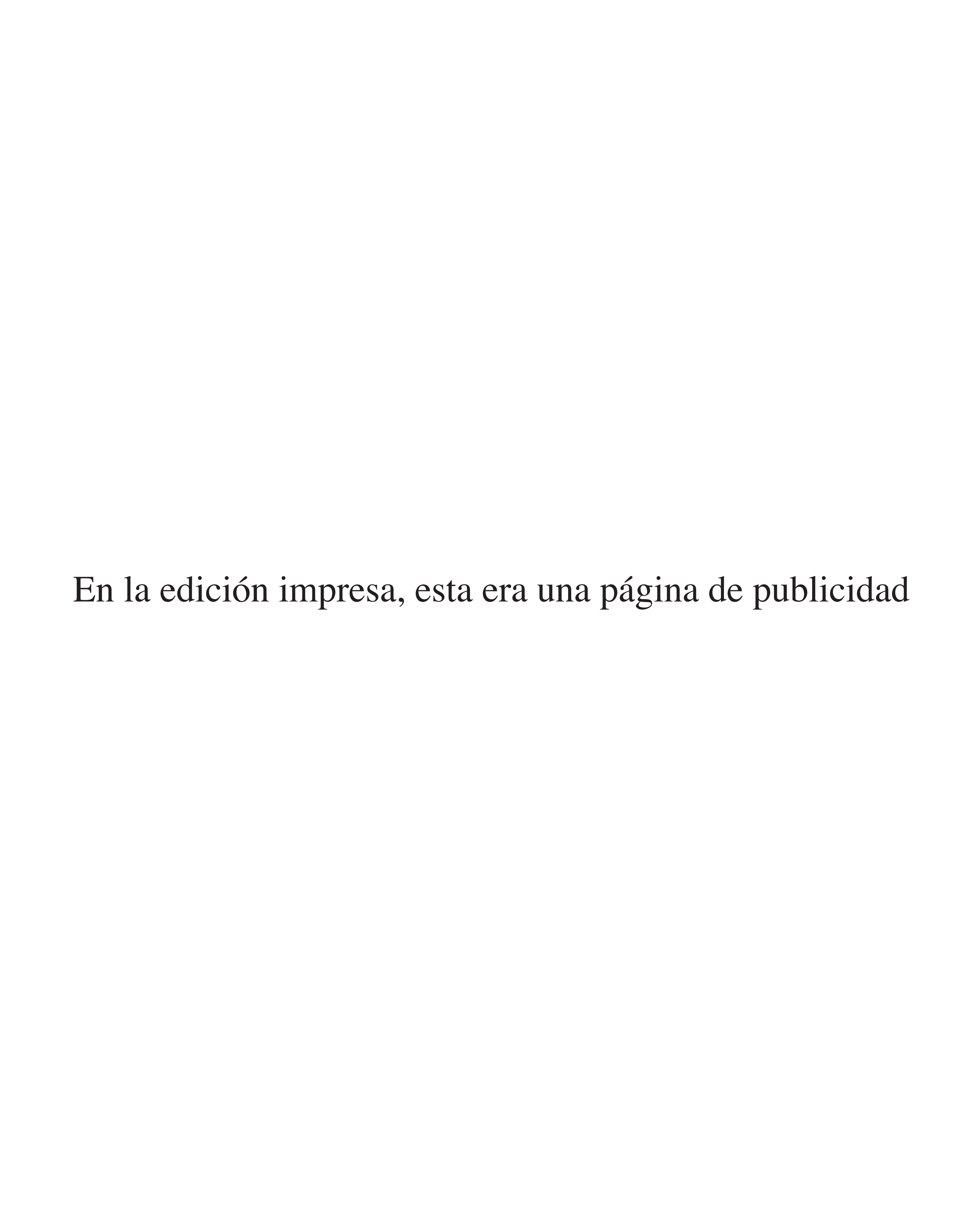
F.D.L.

GAMECUBE SE HA DISEÑADO PENSANDO EN LOS CREADORES DE JUEGOS Y SUS NECESIDADES, PARA OFRECER TÍTULOS QUE NO SE BASEN SÓLO EN TECNOLOGÍA PUNTA

JUEGOS PARA TODOS

SI EL LANZAMIENTO DE NINTENDO 64 se caracterizó por una considerable sequía de títulos, argumentando que se buscaba una mayor calidad en detrimento de la cantidad, GameCube da un giro radical sobre aquella estrategia. No se trata de dejar de lado la calidad de los títulos, pero sí de proporcionar el suficiente número y variedad de los mismos. Más de veinte títulos de lanzamiento, sumando los juegos de Nintendo y de terceras compañías, se encontrarán disponibles cuando GameCube vea la luz. Algunos con tanto nombre como ***«Burnout», «Star Wars. Rogue Leader»*** o la espectacular versión de ***«Resident Evil»***, serie que se pasa a Nintendo para ofrecer su cara más terrorífica y real. Compañías como Activision, Sega, LucasArts, Ubi o Konami, junto al acuerdo a que se ha llegado con Sega y Namco para producir una nueva generación de máquinas recreativas, basadas en la arquitectura de la consola, no hacen sino augurar un futuro brillante para GameCube.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



C&C Renegade

Solo ante el peligro



Si vas de tipo duro, pocas veces vas a encontrar desafíos como los que realmente te mereces. Por suerte, salvar al mundo, parece ser uno de ellos. Sobre todo, si aceptas resolver las 12 misiones que «C&C Renegade» propone en el modo individual. ¡Ánimo, empieza la cuenta atrás!



Quizá «C&C: Renegade» pueda parecer un juego corto, si sólo se tiene en cuenta el número de misiones; lo cierto es que la extensión y la complejidad de las mismas es tal que completar la campaña requiere mucho tiempo y esfuerzo. En este artículo os ofrecemos la explicación para completar los objetivos principales de cada una de las misiones de la forma más directa posible. Aunque hemos incluido algunos bonus y algunos consejos para completar objetivos parciales, hemos preferido no destripar todo el juego.



MISIÓN 2: RESCUE AND RETRIBUTION

EN CUANTO ATRAQUES tendrás que eliminar a los soldados NOD que retienen a los primeros rehenes. Junto a la costa verás la primera torre de vigilancia, y en ella encontrarás un valioso rifle de francotirador. A continuación deberás ponerte en contacto con el comandante GDI apostado en una de las casetas. Él te proporcionará un activador de cañón de iones. En lo alto de la siguiente torreta encontrarás un oficial NOD al que deberás liquidar para obtener una llave. Utiliza tus cargas C4 por control remoto para destruir las torres de artillería que apuntan al mar. De esa forma tus barcos podrán tomar el control de la costa. A continuación desciende hasta la orilla para recoger el tanque mediano que ha transportado el hovercraft aliado. Con él podrás continuar tu camino hasta llegar al puente. Si eres curioso verás la catarata de la que surge el río. Tras ella hallarás una cueva.

En tu camino hacia la "Mano de los NOD" deberás infiltrarte en la iglesia para rescatar a los aldeanos y al párroco. Ellos te proporcionarán otra valiosa llave. Será conveniente que fulmines todos los puestos de ametralladoras antiaéreas de los montículos. Una vez alcances a ver el edificio de la "Mano de los NOD", destruye el silo SAM para que el helicóptero aliado despliegue efectivos de infantería, y acaba lo antes posible con el buggy que defiende la estructura. Dentro de la "Mano de los NOD" tendrás que localizar y minar el centro neurálgico del edificio para anular la reaparición de refuerzos. Por último, dirígete al centro de comunicaciones. En su interior hallarás un terminal que controla el panel de apertura del centro de detención. Una vez activado, destruye el edificio con cargas explosivas y dirígete al campo de concentración para liberar a los prisioneros.

Quiz 1

¿Qué debemos hacer para evitar que los helicópteros aparezcan una y otra vez?

A. Eliminar a los oficiales o destruir el helipuerto.
B. Dispararles con el rifle de francotirador.
C. Destruir los helicópteros con el lanzacohetes.



MISIÓN 3: ARMORED ASSAULT

CON LA AYUDA de un vehículo "humm-vee" deberemos asegurar la primera torre de vigilancia, para acto seguido destruir el helipuerto y evitar así la llegada de nuevos refuerzos de tropas a bordo de vehículos aéreos de transporte del NOD.

A continuación deberemos asegurar totalmente las tres primeras casetas, e inmediatamente se nos proporcionará un mortífero "Mamut" como vehículo de transporte y ataque, que nos será de gran utilidad para combatir un tanque mediano NOD, así como ►►

destruir el silo SAM antiaéreo. Ante la siguiente bifurcación podremos tomar dos caminos. Si elegimos el de la izquierda podremos asegurar el lugar de abastecimiento de combustible NOD, y de esa manera cumplir otro objetivo secundario de esta misión. Más tarde deberemos destruir otro silo SAM.
Siguiendo nuestro camino deberemos deshacernos de otros dos silos SAM y sendas torretas antipersonales, así como de un tanque y varios soldados.
La perfecta combinación de rifle / lanzacohetes / ametralladora es esencial para dar a cada enemigo su justo castigo. Adicionalmente, si destruimos los helicópteros con rapidez evitaremos que desplieguen efectivos de a pie adicionales. De nuevo se nos proporcionará un tanque mediano, pero su utilidad será escasa, ya que el obelisco de luz NOD impedirá cualquier acercamiento imprudente (si bien con un poco de suerte y niveles elevados de salud podremos llegar hasta la base del mismo, aunque no es muy recomendable). Tras acabar con varias oleadas de refuerzos, nos adentraremos en la presa para colocar una carga C4 en su centro neurálgico. Luego deberemos buscar la manera de destruir la planta energética. Una vez podamos acercarnos al obelisco sin correr peligro, nos dirigiremos hacia el portón que hay junto a él para infiltrarnos en la red de túneles del interior de la montaña, donde nos toparemos con una fuente de tiberio y tres máquinas de procesamiento de mineral fuertemente custodiadas por varios efectivos enemigos (helicóptero Apache incluido).
Caminando por el siguiente túnel llegaremos hasta la "Mano de los NOD", habitada por numerosos soldados a los que no les hará mucha gracia vernos, como os podéis imaginar. Será conveniente que destruyamos el edificio antes de continuar, bien colocando un cañón de iones en su interior, bien destruyendo su centro neurálgico como de costumbre. Finalmente deberemos dirigirnos al otro lado de la estructura, donde nos enfrentaremos con el quisquilloso, además de peligroso enemigo, Mendoza.
Una vez salga por piernas, después de nuestra demostración de fuerza, tan sólo restará llegar hasta la bodega del carguero para dar por finalizada esta misión.

Quiz 2

Si disparamos con un arma de tiberio a un engendro que ha mutado a partir de ese mineral...

A. El tiberio rebota.
B. El mutante recupera su energía.

Es importante que agudicemos la vista, puesto que en los rincones más insospechados suele haber algo escondido, como en esta cueva.



En varias misiones contaremos con la ayuda de las tropas GDI, aunque su labor será básicamente de cobertura.



Seguir los consejos que se nos ofrece al principio de cada nivel, es siempre una buena idea.

Cuida de tus vehículos

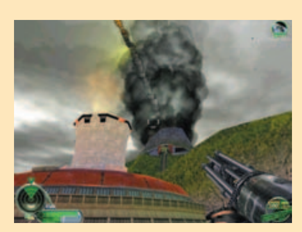




QUE NOS HAYA "LLOVIDO DEL CIELO" un potentísimo tanque mamut con el que combatir al enemigo o que nos encontremos un velocísimo buggy sin conductor no significa que seamos invulnerables... En realidad estos aparatos nos servirán para salvar determinados obstáculos de mayor dificultad, o simplemente para hacernos algo más llevaderas determinadas travesías.

SI CAEMOS EN EL ERROR de pensar que somos indestructibles dentro de estos juguetitos, pronto nos daremos cuenta de que nos hemos quedado compuestos y sin trasto... No hay nada más prudente que calcular posibles emboscadas y puntos ciegos desde los que pueden llegar a atacarnos los soldados del NOD. Un tanque medio puede acabar de un solo disparo con el enemigo, pero si nos metemos en el fuego cruzado de los soldados lanzacohetes, no duraremos más de veinte segundos a cubierto. Lo dicho, cuida tus vehículos como cuidarías el coche de tu padre, y ten en cuenta que a veces es más recomendable realizar una labor de limpieza selectiva a pie que intentar matar moscas a cañonazos (nunca mejor dicho).

SI MORIMOS NO TENDREMOS MÁS REMEDIO QUE VOLVER A EMPEZAR EL NIVEL, PERDIENDO TODAS LAS ARMAS Y OBJETOS QUE TENÍAMOS



MISIÓN 4: THE PLOT ERUPTS

▶ **TRAS UNA APARATOSA** persecución aérea hemos dado con nuestros huesos en la costa de las instalaciones de comunicaciones NOD. Para llegar hasta la base enemiga, antes tendremos que deshabilitar cuantas baterías de artillería y silos SAM encontremos a nuestro paso.
En el ascenso a la cima de la montaña nos encontraremos con numerosos frentes de resistencia, así como con una catarata que oculta algunos ítems valiosos. Tras dinamitar el cañón antinaval, podremos optar por seguir el camino establecido para llegar hasta la base o descender por un sendero que nos conducirá al mismo destino, pero a través de una cueva; allí encontraremos un disco de datos y varios objetos.
Una vez dentro del recinto enemigo, será imprescindible acabar con toda amenaza hostil, dando prioridad a los oficiales NOD capaces de solicitar refuerzos. Será interesante destruir la recolectora para entorpecer el procesamiento de mineral. En el interior de la refinería de tiberio encontraremos



Destruir los silos SAM enemigos es muy útil para facilitar el vuelo de los helicópteros aliados, y además suele proporcionarnos bonificaciones.



Las cargas C4 por control remoto resultan ideales para demoler vehículos, edificios y torretas.



Aunque algunos personajillos parecen "extras", en cuanto pueden nos la dan con queso...

Morir tiene un precio

«RENEGADE» propone una dinámica de juego muy activa, a pesar de la enormidad de los escenarios y de la duración de las misiones. No os contamos ningún secreto si os decimos que cada esquina esconde una sorpresa desagradable, por lo que si morimos no tendremos más remedio que volver a empezar el nivel de cero, perdiendo todas las armas y objetos que habíamos reunido celosamente hasta el momento.

ES MUY IMPORTANTE echar mano del salvado rápido siempre que completemos un objetivo parcial o eliminemos a enemigos especialmente duros, sobre todo en las últimas cuatro misiones de la campaña.

NO RESULTARÁ RECOMENDABLE, sin embargo, salvar la partida en momentos críticos en los que nos encontremos en pleno fuego cruzado o nos hayamos quedado con cinco o seis puntos de vida. En esos casos será mejor retomar puntos anteriores, en los que nuestra integridad quede asegurada. No hay nada más tedioso que tener que volver a empezar una misión en la que hemos invertido varias horas de juego continuado.

una llave verde de acceso al terminal de control del centro de comunicaciones, en el que a su vez podremos rescatar una llave amarilla con la que acceder a los puntos neurálgicos de los demás edificios.
Una vez hecho esto, sólo restará que nos dirijamos al puerto para infiltrarnos en el submarino del NOD, estacionado allí.



MISIÓN 5: STOWAWAY

TU PRIMERA TAREA será sabotear los habitáculos de los torpedos, pulsando la tecla de "usar" sobre cada uno de los silos, de forma que queden inutilizados. Presta especial atención a tus enemigos, ya que te toparás con peligrosos soldados "Black Hand". El siguiente paso será deshabilitar, cuanto antes, los cuatro motores principales del barco, disparando a las terminales de control correspondientes una vez en la sala de máquinas del navío.
Una vez hecho esto, utilizaremos los ascensores de dicha sala para llegar hasta los prisioneros, pero para ello necesitaremos la llave amarilla que guarda el contramaestre del barco. Tendremos que llegar hasta la enfermería para robarle la llave verde al científico, que a su vez nos permitirá atravesar las compuertas que dan acceso a la cubierta donde se encuentra el contramaestre. Acabando con él obtendremos la llave amarilla de la celda de los prisioneros.
Ahora deberemos regresar al punto de partida –donde se encontraba atracado el submarino– para recorrer el otro extremo del recinto, en el que deberemos "dar caza" al capitán del barco, así como destruir un helicóptero Apache y sabotear un silo de misiles. Una vez conseguida la llave del submarino, que es de color rojo, tan sólo restará regresar de nuevo rápidamente al mismo para reunirnos con los prisioneros y defenderlos de los ataques de los soldados NOD.
En esta misión no hay objetivos bonus terciarios.



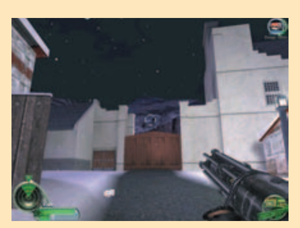
MISIÓN 6: DEADLY REUNION

EL ESCUADRÓN de comandos GDI "Dead 6" ha caído bajo fuego enemigo, y se encuentra desperdigado por un poblado sometido a la presión de los NOD.
Tendrás que infiltrarte en el terreno y rescatar a todos los miembros en peligro, así como proteger a las víctimas civiles que sea posible.
Presta mucha atención a los balcones elevados, ya que los soldados lanzacohetes suelen tomar posiciones elevadas para atacarnos de una forma coordinada, mientras que los francotiradores se esconden tras ventanales oscuros. Para completar los objetivos secundarios, intenta buscar puestos de la resistencia rebelde bajo amenaza NOD, y defiéndelos con uñas y dientes.
Deberás rescatar a Gunner y Hotwire en primer lugar. A continuación, mientras intentas reunirte con Deadeye, te toparás con algunos miembros de la resistencia que te pedirán escolta. También verás que en la zona hay un obelisco en construcción; si eliminas a los ingenieros conseguirás detener las obras y evitar que se erija esta peligrosa defensa.
Antes y después de reunirte con Deadeye las cosas se complicarán un poco, ya que en tu camino te toparás varias veces con el temible Mendoza, así como con numerosos cuerpos de élite aerotransportados. Si consigues hacerte con un poderoso tanque lanzallamas las cosas serán más sencillas. En los alrededores de la mansión de final de trayecto será recomendable que busques a una viejecita custodiada por dos oficiales NOD; el pueblo te lo agradecerá.
Finalmente deberás atrincherarte en la catedral junto a tus hombres para acabar con los helicópteros, los tanques de artillería pesada y los Black Hand avanzados, que trataran de acabar con tu equipo.

Quiz 3

¿Es posible llegar hasta la base de un obelisco de luz?

A. Sí, si eres rápido y tienes la salud al máximo.
B. No.
C. Sí, andando muy lento.



MISIÓN 7: THE GRIP OF THE BLACK HAND

EN ESTA FASE la presión enemiga será constante, ya que cada disparo que efectúes hará saltar la alarma, ocasionando la llegada ►►

de nuevos refuerzos. Por ello, será conveniente que recorras en primer lugar el jardín con forma de laberinto que hay tras uno de los primeros portones que hallarás en la plazoleta con la estatua, hasta llegar al MCT que maneja la seguridad del recinto; tendrás que destruirlo. Permanece alerta a las ametralladoras de defensa automática, ubicadas en techos y rincones ciegos del castillo. Lo mejor es destruirlas.
En la medida de lo posible, intenta escoltar hasta un lugar seguro a una de las rebeldes ocultas en la plazoleta central, y destruye el helipuerto para evitar la llegada de refuerzos.
Una vez hayas hackeado el terminal que hay dentro del castillo, se te proporcionará la llave de acceso a los calabozos de la parte baja. En la medida de lo posible, rescata a uno de los prisioneros. En cuanto llegues hasta los científicos se organizará una buena pelea y tendrás que escoltar a Sydney Mobius hasta el helipuerto exterior, en el que Mendoza intentará detenerte. ¡Ah! Una cosa más. Los libros proporcionan la sabiduría… y a veces las armas son sabiduría.



MISIÓN 8: OBELISK OF OPPRESSION

DE NUEVO nos encontramos en el poblado donde habíamos dejado al escuadrón “Dead 6”. En primer lugar deberemos evacuar a todo nuestro grupo hasta una zona segura, lo mas lejos posible del radio de acción de la explosión nuclear.
Para alcanzar la distancia mínima de seguridad será imprescindible barrer balcones y escondrijos de soldados lanzacohetes y guerreros químicos, así como destruir vehículos APC blindados y hasta algunas torretas de artillería.
Una vez a salvo, deberemos conducir al equipo hasta la zona de recogida del helicóptero. Dos camiones de carga con silos SAM protegerán el espacio aéreo, así que tendremos que evitar a toda costa que sean destruidos. De nuevo solos, tendremos que llegar hasta la zona del obelisco para deshabilitarlo. Antes de llegar hasta un chaflán protegido por francotiradores y soldados láser se nos pedirá que rescatemos a un grupo de rebeldes atrapados, pero es conveniente limpiar la zona antes de exponer a los civiles al fuego cruzado. Más adelante se nos proporcionará un valioso tanque medio, que deberemos proteger de los ataques de los lanzacohetes. Poco a poco nos toparemos con un mayor número de vehículos de artillería.
A continuación deberemos destruir unos misiles de Napalm que hay guardados en cajas de madera, teniendo cuidado de no resultar heridos por la onda expansiva del sabotaje.
En cuanto lleguemos al obelisco deberemos detenernos para no ser alcanzados por su láser defensivo. En su lugar acabaremos con todos y cada uno de los ingenieros que lo cubren utilizando el rifle de precisión, y luego lo destruiremos con nuestro tanque.
Mucho cuidado porque el obelisco está bien custodiado por un vehículo invisible que nos atacará de forma sigilosa cuando nos acerquemos. Por último, para terminar esta misión, tan sólo tendremos que enviar directo al infierno al convoy de misiles SSM.



La mejor forma de detener el funcionamiento del obelisco sin acercarnos a él es cortar su flujo eléctrico, destruyendo desde dentro la planta energética.



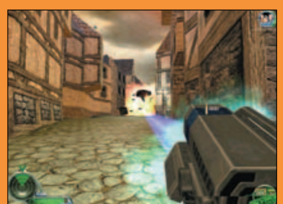
El zoom del francotirador no sólo es útil como elemento de disuasión, sino también como ¡catalejo!



El “MCT” es el punto neurálgico de los edificios y en él deberemos colocar las cargas explosivas.

Conoce a tus enemigos





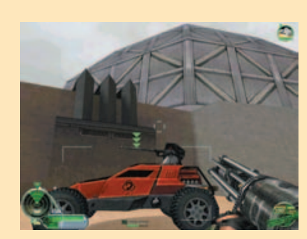
SI POR ALGO DESTACA «Command & Conquer: Renegade» es por la gran variedad de soldados enemigos, por no mencionar el amplio abanico de armas que puede llegar a manejar cada uno de ellos. Sin embargo, hay ciertas reglas que bien aprendidas pueden sacarnos de más de un aprieto, ya que todos ellos son más o menos vulnerables en función del correctivo que utilicemos contra ellos…

LOS GUERREROS QUÍMICOS son casi inmunes a las armas de tiberio, del mismo modo que los lanzallamas son muy resistentes al fuego. A estos habrá que dispararles con armas convencionales.
Si lanzamos ráfagas de tiberio a los mutantes, estos se reforzarán puesto que están formados a partir de ese mismo mineral. El rifle de francotirador es muy útil para limpiar de soldados lanzacohetes un área determinada, dada la dificultad de que seamos alcanzados por sus granadas desde grandes distancias… En definitiva, aprende qué arma conviene utilizar en cada momento, y ante ataques combinados, sé muy rápido intercambiando tu arsenal.
Todo lo dicho en este apartado se puede aplica también a los vehículos disponibles durante la campaña.

Quiz 4

¿Cómo podemos detectar a las unidades invisibles del NOD?

A. Por las variaciones ambientales que emiten.
B. Utilizando la mira de visión nocturna del rifle.
C. Con el lanzallamas.



MISIÓN 9: EVOLUTION OF EVIL

SI ESCUDRIÑAMOS bien el terreno hallaremos un buggy al lado del campo de baloncesto, tras el edificio de la cárcel. Hay que destruir el helipuerto. Una vez salgamos del recinto, sólo vamos a encontrar arena y hostilidad. Suerte que tenemos un buggy y un tanque mediano a nuestra disposición. Puesto que no andamos bien de munición sería recomendable cruzar hasta el otro ex-



El mineral tiberio es fuente de energía e ingresos para el mundo civilizado, pero también es causante de mutaciones y envenenamientos graves.



Si rescatamos a todos los prisioneros que encontremos, posiblemente nos serán de utilidad.



Con la tecla de "usar" podemos sabotear numerosos objetivos militares del NOD.

Edificios duros de pelar



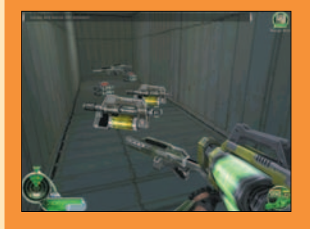


QUIENES ESTÉN ACOSTUMBRADOS al «Command & Conquer» clásico pensarán que eso de demoler edificios es tan sencillo como disparar desde fuera a las paredes de la estructura, y adiós… Pues no señor, nada más lejos de la realidad. En «Renegade» destruir un edificio generalmente exige varios pasos concretos. En primer lugar, la mayoría de edificios no pueden ser destruidos desde fuera porque siempre hay un técnico en el interior que se encarga de repararlos.

EN SEGUNDO LUGAR, cuando ya hemos limpiado su tripas de elementos indeseables y procedemos a machacarlo, nos percatamos de que necesitamos invertir prácticamente todo nuestro arsenal en demolerlo… Para más inri, si deseamos buscar el MCT (punto neurálgico del mismo), éste siempre se encuentra fuertemente protegido por medidas de seguridad, como llaves o tropas especiales. Así pues, para completar con éxito semejante tarea es necesario que tengamos acceso a la estructura y coloquemos cargas explosivas en su MCT, o bien plantemos un cañón de iones que fulmine su perímetro… Todo un trabajo de artesanía.

PARA DEMOLER UN EDIFICIO POR COMPLETO ES NECESARIO QUE COLOQUEMOS CARGAS EXPLOSIVAS EN SU NÚCLEO VITAL O BIEN PLANTEMOS UN CAÑÓN DE IONES EN SU INTERIOR

Items y enemigos persistentes







EN LAS PRIMERAS MISIONES los enemigos son limitados y los ítems aparecen en lugares muy localizados, pero conforme avancemos veremos que hay puntos de "respawn" o reaparición fijos, tanto para enemigos como para armas y botiquines.

ESO SIGNIFICA que en determinadas áreas convendrá correr antes que disparar, a no ser que queramos seguir matando soldados hasta el infinito. A partir de la misión cuatro podemos encontrar fácilmente puntos clave o acciones determinadas que impiden la aparición de enemigos, aunque algunos lugares serán siempre un hervidero de peligros, hagamos lo que hagamos.

ALGUNOS BOTIQUINES reaparecen al cabo de un tiempo, aunque ya los hayamos recogido antes. Si recordamos bien estos puntos, siempre podemos volver en momentos en los que nuestro nivel de salud haya descendido catastróficamente.

PERO CUIDADO, porque la nota graciosa de todo esto está en el hecho de que recoger algunos ítems activa la salida de nuevos enemigos…

tremo lo más rápido posible con la ayuda del buggy.
El escenario se verá plagado de tanques invisibles, black hands, soldados lanzacohetes, helicópteros y un sinfín de adversidades. Si somos un poco observadores veremos una cueva secreta. Una vez dentro del edificio, si destruimos el MCT del primer laboratorio completaremos otro objetivo terciario. A continuación quedará sólo buscar al doctor Mobius y destruir los MCT's de los dos laboratorios restantes.
A lo largo de numerosos pasillos y otros tantos enfrentamientos llegaremos hasta una puerta de cristal cónico. En su interior se encuentran los laboratorios mencionados y el ascensor que nos llevará hasta el doctor Mobius. Una vez frente al Raveshaw mutante, deberemos esquivar sus agarrones y esperar a que salte a la plataforma elevada para dispararle desde abajo. Si hemos conservado el arma portátil de iones, la cosa será mucho más sencilla. De lo contrario tendremos que vaciar varios cargadores de láser o ametralladora sobre su cabeza.

Quiz 5

¿Qué tres formas diferentes existen de deshabilitar un edificio?

A. Con el lanzagranadas.
B. Con un tanque mamut
C. Con armas desde fuera, con un cañón de iones, destruyendo el MCT.



MISIÓN 10: ALL BRAINS, NO BRAWN

▶ **EL DOCTOR MOBIUS** debe encontrar el traje y nosotros tendremos que escoltarle recorriendo a la inversa el camino. Mucha atención a las torretas de techo y a ►►

SI ERES UN POCO CURIOSO Y TE DEDICAS A EXPLORAR CADA RINCÓN DEL MAPA, POSIBLEMENTE DESCUBRAS ALGÚN ÍTEM VALIOSO

las emboscadas, porque Mobius irá delante todo el rato. En los primeros pisos nos veremos envueltos en un mar de láser y disparos, así que agudiza tu ingenio.



MISIÓN 11: TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY

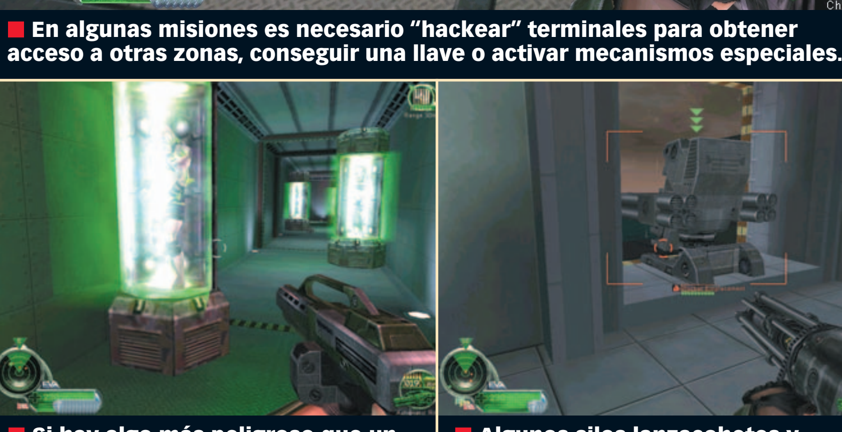
▶ LA ENTRADA a las instalaciones enemigas exigirá que antes acabemos con varias torretas de artillería antitanque, destruyamos la "Mano de los NOD" para frenar los refuerzos y juguemos con los resortes de las compuertas para habilitar el acceso a las diferentes áreas del mapa. Contaremos con un "Mamut" para hacernos respetar hasta que lleguemos a un punto cerrado, en el que se nos proporcionará un veloz jeep "humm-vee" con el que movernos con agilidad por el resto del terreno.

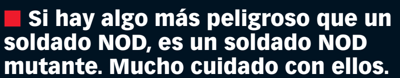
En esta fase los objetivos terciarios consistirán en derruir aquellos edificios no críticos para la misión (silos de tiberio, etc...) Hay que tener en cuenta que no podemos dañarlos desde fuera a no ser que primero deshabilitemos el solar de construcción (Construction Yard), ya que éste los irá reparando de forma automática.

Nuestro objetivo básico y final será plantar un cañón de iones frente al templo NOD, pero para ello deberemos desactivar la verja láser que cubre su área crítica. Será imprescindible quitar de en medio la planta energética para anular la electricidad.

Esta es una misión larga pero, sin duda, una de las más divertidas de toda la campaña. La siguiente será todo sufrimiento. La nave extraterrestre que hay en el escenario es otro de los objetivos terciarios; tan sólo tendrás que encontrar la llave para acceder a ella.

En algunas misiones es necesario "hackear" terminales para obtener acceso a otras zonas, conseguir una llave o activar mecanismos especiales.





Si hay algo más peligroso que un soldado NOD, es un soldado NOD mutante. Mucho cuidado con ellos.



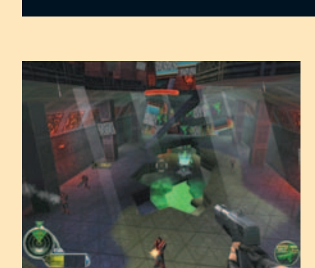
Algunos silos lanzacohetes y puestos de ametralladoras pueden manejarse contra el enemigo.

Dr. Livingstone, supongo...

NO ES ALGO NECESARIO para la resolución de las misiones, pero si eres un poco curioso y te dedicas a explorar cada rincón del mapa posiblemente descubras algún ítem valioso, necesario para acceder a zonas secretas o a objetivos terciarios.

EN ESTA GUÍA hemos intentado ser lo más precisos posibles en las localizaciones, aunque puede que nos hayamos dejado algo en el tintero, o quizás lo hayamos hecho ex profeso... Sea como sea, rebusca en cada rincón como norma general, ya que junto a bidones, ascensores, contenedores o utensilios de adorno suele haber siempre repuestos de munición, botiquines o armas especiales. La vida te da sorpresas...

COMPLETANDO algunos objetivos secundarios conseguiremos que determinados personajes nos obsequien con utensilios interesantes.



MISIÓN 12: STOMPING ON HOLY GROUND

▶ SI TODO HA IDO como se esperaba, no dispondrás de mucha munición, así que tendrás que buscar un escondrijo en alguno de los tres pisos que ha dejado al descubierto la explosión del cañón de iones. En dos de ellos hay torretas de techo que disparan unos fulminantes láser rojos, mientras que el terreno está atestado de soldados black hand invisibles y soldados lanzacohetes. En esta situación podremos optar por salir "por piernas" hasta llegar al sótano, o bien hacer frente con maña y destreza a toda la prole que se nos viene encima. Sea como sea, no debemos permanecer demasiado tiempo en ningún lugar, puesto que el ejército NOD envía paracaidistas en oleadas intermitentes e interminables. Una vez abajo, deberemos extremar la precaución al pasar bajo torretas de techo, e intentar atraer a los enemigos en grupos de dos o tres como mucho. En cualquier caso nos veremos obligados a recorrer millas completas antes de llegar a una zona verdaderamente peligrosa que está infestada de guerreros mutantes de gas tiberio. Si conseguimos darles esquinazo sin salir muy mal parados encontraremos el laboratorio de la doctora y nos enfrentaremos a multitud de soldados stealth.

Sydney está retenida en el piso más alto –fíjate que los guerreros stealth dispararán a los mutantes que intenten invadir el recinto–. Por último, sólo restará que te armes de valor para enfrentarte al terrible enemigo final, y esa es tarea exclusiva para un comando especializado como tú...

Pero antes de dejarte solo ante el peligro, te daremos un consejo: Intenta alejarte del tumulto de stealths sedientos de sangre y baja por la pasarela hasta el piso inferior, de forma que se vean obligados a acudir de uno en uno. Divide y vencerás... hasta que Kane vuelva a amenazar la paz mundial.

J.M.

Quiz 6

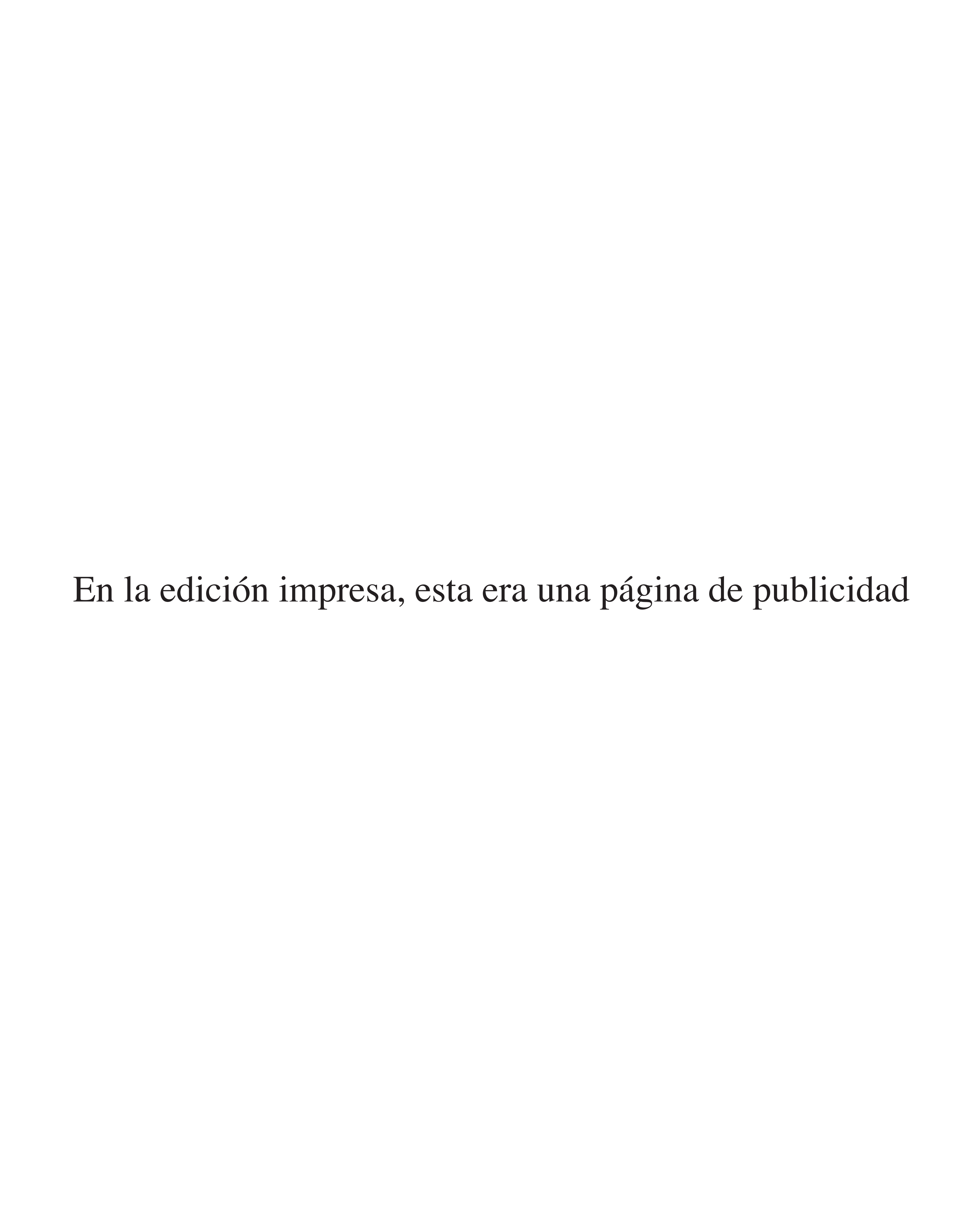
¿Qué ocurre si morimos en una misión y no hemos salvado?

A. Perdemos todas las armas y volvemos a empezar el nivel.

C. Nada, reaparecemos en el mismo punto.

Soluciones Quiz

1.A. Eliminar a los oficiales o destruir el helipuerto.
2.B. El mutante recupera su energía.
3.A. Sí, si eres rápido y tienes la salud al máximo.
4.A. Por las variaciones ambientales que emiten.
5.C. Con armas desde fuera, con un cañón de iones, destruyendo el MCT.
6.A. Perdemos todas las armas y volvemos a empezar el nivel.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Medal of Honor

Vence al ejército alemán

¿Acabar con el Tercer Reich? ¡Pan comido! Todavía no ha nacido juego que se te resista y éste no va a ser una excepción… sobre todo si sigues esta guía. Aquí encontrarás todos los pasos necesarios para completar toda la campaña. ¡Vamos allá!, la guerra no ha hecho más que comenzar.

Comenzar, lo que se dice comenzar, el juego lo hace, lógicamente, en la primera misión. Pero, aquí estamos para resolver desafíos de altura y muchos no vas a encontrar en la primera misión. Por eso, vamos a ir al grano, al punto donde una ayudita no viene mal; esto es, en la misión dos.

Antes de continuar, una advertencia: hemos evitado, a propósito, revelar los diversos puntos en los que nos enfrentaremos a los alemanes, para centrarnos en los componentes tácticos de cada misión. Es el mejor modo de tener una visión clara de los objetivos relevantes para completar el juego sin quitarle la "gracia"; suponiendo que sea una gracia, enfrentarte por sorpresa con un montón de alemanes…



MISIÓN 2: BARRENAR EL U-529

▶ **DOCUMENTOS SECRETOS** de la marina alemana. El objetivo de toda la misión se centra en destruir el submarino alemán U-529. Para ello, en esta primera parte debemos hacernos con los planos maestros del aparato y de las instalaciones que lo cobijan.

La base de la marina alemana estará vigilada por centinelas de alto nivel y pastores alemanes. Jack Grillo, nuestro agente aliado, se encargará de abrirnos la verja, por lo que deberemos facilitarle el trabajo acabando con los centinelas de la entrada. Por desgracia, poco después Jack recibirá un certero tiro que acabará con su vida, así que tendremos, para variar, que apañárnoslas solos.

El primer objetivo será llegar hasta la caseta de inteligencia del final del patio, realizando una labor de exterminio con el rifle. Si no somos diestros con nuestros disparos, los soldados se amontonarán en grandes grupos y será difícil acabar con ellos. Para suprimir a los perros será conveniente utilizar la pistola o la ametralladora.

Una vez dentro del edificio, robaremos los cuatro planos secretos, y a continuación bajaremos las escaleras de nuevo para acceder al recinto cuya puerta de acceso se encontraba cerrada anteriormente. En cuanto salgamos no será muy complicado evitar la resistencia para llegar hasta el complejo naval.

Quiz 1

En la misión de la playa ¿qué ocurre si abatimos a los artilleros?

A. Son sustituidos por hombres de reemplazo.

B. La zona de contención alemana queda asegurada.

C. Nuestros hombres toman los mandos de las ametralladoras.

▶ **BARRENAR EL U-529.** Si seguimos las instrucciones al pie de la letra, esta misión no debería dar ningún problema, ya que utilizaremos una mascarada para pasar inadvertidos entre los soldados nazis. Nuestras "armas" serán un traje de oficial y un pasaporte robado.

Una vez metidos en nuestro papel de espía, deberemos enseñar la documentación cada vez que se nos pida para no levantar sospechas. Es muy importante que NO desenfundemos el arma hasta llegar al laboratorio del prototipo Naxos, en el que será conveniente acabar con los científicos con sigilo antes de destruir el aparato; en caso contrario nos dispararán. Si un oficial descubre nuestra farsa más vale que acallemos sus sospechas con una bala.

Antes de dirigirnos a la zona de embarque, será imprescindible para la misión robar la documentación de acceso que hay en la habitación de uno de los oficiales.

Una vez en el interior del submarino, convendrá que robemos el portapapeles que hay sobre una mesa, ya que contiene documentos valiosos. Luego colocaremos las cargas en los lugares indicados de ambos ▶▶

extremos de la nave, previa eliminación de los marinos que lo custodian. A partir de ahí dispondremos de unos 30 ó 40 segundos para salir del barco y prepararnos para lo peor, ya que nuestra mascarada se habrá desvanecido en el momento en que las cargas explosionen. En el exterior la lucha será dura y desproporcionada en nuestra contra, pero si somos hábiles disparando llegaremos sanos y salvos hasta la zona de escape: los túneles de ventilación. Por recoger los documentos del submarino obtendremos una medalla especial.

▶ **ESCAPE DE TRONDHEIM.** Ahora toda la base está en alerta por nuestra presencia, por lo que no va a resultar sencillo llegar hasta las vías del tren para escapar. Caminando por los conductos de ventilación podremos acabar con algunos soldados inquietos antes de llegar a suelo firme. A partir de ese momento utilizaremos la ametralladora MP40 para hacer frente a todos los soldados que se interpongan en nuestro camino, hasta que alcancemos la salida al exterior, desde la que veremos aproximarse el tren que nos recogerá.

Es importante que en este nivel nos peguemos a paredes, habitaciones y rincones para cubrirnos, disparando ráfagas precisas e intermitentes desde posiciones ventajosas. De lo contrario sufriremos heridas graves. Poco antes de llegar hasta el vagón tendremos que abatir a unos cuantos soldados y francotiradores, para finalmente embarcar en el ferrocarril.

Quiz 2

¿Cómo se recarga la escopeta M1 Garand?

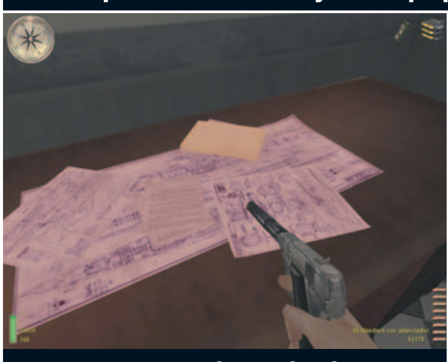
A. Metiendo las balas de una en una.

B. Agotando todas las balas del cargador.

C. Esperando a que se enfríe el percutor.



En las misiones de espionaje es conveniente mantener nuestra mascarada a salvo para retrasar el mayor tiempo posible enfrentamientos temerarios.



Para entrar en determinadas instalaciones antes debemos conocer bien los planos de su estructura.



Por inofensivos que parezcan algunos personajes, no dudarán en sacar una pistola si son hostigados.

El hombre contra la bestia





EN ALGUNAS MISIONES te toparás directamente con tanques de artillería alemanes, y cuando esto suceda seguramente te verás en un aprieto. Pero antes de poner el grito en el cielo conviene señalar que semejantes bestias metálicas son menos fieras de lo que pintan, ya que sus movimientos son torpes, se desplazan a velocidad de caracol y suelen tardar algún tiempo en rotar su cañón hacia tu posición. Además, aunque no entren dentro de nuestro campo de visión, los chirridos y chasquidos de sus engranajes delatarán su presencia. Si recordamos estas debilidades en todo momento sabremos aprovecharlas en nuestro favor.

RECUERDA que la única forma de acabar con blindados es utilizando el lanzacohetes. En primer lugar, intenta eliminar a cualquier soldado que le acompañe para evitar peligros adicionales. Luego encañona al vehículo con la mirilla del tubo y efectúa un disparo preciso y certero, para a continuación cubrirte tras el objeto sólido más cercano a ti, puesto que el tanque "contestará" a tu ataque. Generalmente suelen ser necesarios entre dos y seis disparos para acabar con ellos.

EL COMPORTAMIENTO DE LAS ARMAS ES MUY REALISTA, ASÍ QUE ES BUENO APRENDER A SELECCIONAR EL ARSENAL QUE MÁS CONVENGA A CADA SITUACIÓN



MISIÓN 3: OPERACIÓN OVERLORD

▶ **DÍA-D. EL DESEMBARCO.** En cuanto se abran las compuertas de la barcaza deberemos aproximarnos hasta las primeras barricadas de hierro rápidamente, permaneciendo a cubierto en ellas pase lo que pase. En cuanto las balas dejen de silbar a nuestro alrededor podremos aprovechar para alcanzar la siguiente barrera sin sufrir heridas muy graves.

En la playa deberemos seguir a cubierto permanentemente agachados hasta que reunamos suficiente coraje como para alcanzar posiciones más adelantadas. Cada vez andaremos más cerca de la muerte, así que no estaría mal que consiguiéramos acercarnos hasta un médico para que nos sane.

Acto seguido repetimos el proceso hasta llegar al montículo que antecede a las trincheras de arena, cubriéndonos en el interior de los cráteres del suelo, si hace falta. Una vez a salvo nos reuniremos con los oficiales y el médico, pero, cosas de la guerra, nos veremos obligados a recoger las tuberías explosivas para llevarlas hasta las trincheras. Nuestros oficiales colocarán las tuberías y abrirán un boquete por el que acercarnos al pie del búnker fortificado.

Después nos acercaremos hasta el primer cráter para recoger el rifle de francotirador, y desde esa misma posición eliminaremos a los dos alemanes que controlan las ametralladoras. A partir de ese momento dispondremos de unos cinco segundos para llegar hasta el siguiente cráter, puesto que las ametralladoras volverán a restablecerse. Ten cuidado con las minas. Esta operación deberemos repetirla varias veces para alcanzar la trinchera de cemento armado.

En el interior de la fortificación las cosas serán más sencillas, ya que tan sólo habrá que ir eliminando alemanes hasta asegurar las torres. Por esta misión se nos otorgará una medalla al mérito.



Las trincheras y bunkers suelen ser un nido de víboras. Vigila los ventanales y esquinas para evitar puestos de ametralladoras o explosiones de granadas.



Si queremos salir con vida del submarino, será recomendable que antes hayamos despejado la entrada.



La playa de Omaha es uno de los escenarios más peligrosos. Mantén siempre tu casco a cubierto.

Valorar el riesgo

NO COMETAS el error de pensar que puedes acabar tú solo con todo un ejército… Si observas que tu inferioridad numérica es patente, intenta buscar caminos alternativos para sorprender al enemigo por los flancos o por la espalda. Esto es importante en las misiones que tienen lugar en Francia, en las que los edificios y matorrales se encuentran atestados de soldados alemanes.

SI ENTRAS DE SOPETÓN en un callejón rodeado de estructuras en ruinas, seguramente te habrás metido en la boca del lobo, ya que serás un blanco fácil para puestos de artillería y francotiradores ocultos. En general, intenta "barrer" áreas completas, asegurando cada zona de manera paulatina. No tengas prisa en acabar con todos los soldados de una tirada, ya que al igual que tú, los alemanes aprecian la vida e intentarán buscar escondrijos y rincones ciegos.

EL FUEGO de supresión también es imprescindible para mantener a raya frentes hostiles o numerosos. Y recuerda que si consigues "colar" una granada por el ventanal de un edificio atestado de enemigos posiblemente causes numerosas bajas.

▶ BATALLA EN EL BOCAJE. Hemos sido reasignados a una nueva misión de sabotaje, aunque en esta ocasión contaremos con la ayuda del experimentado oficial Ramsey. En primer lugar deberemos asaltar una caseta infestada de soldados alemanes. En cuanto controlemos su interior será imperativo que centremos nuestros esfuerzos en mantener a raya el asalto alemán por el frente, disparando por las ventanas con el rifle o utilizando el puesto de ametralladora. Mucho cuidado, porque algunos enemigos pueden infiltrarse en la caseta y dispararnos por la retaguardia.

Acto seguido tendremos que ir limpiando poco a poco la zona de enemigos, hasta recuperar la radio que hay junto a los cadáveres de dos soldados abatidos. A continuación tendremos que usar los prismáticos para señalar la posición del mortero que nos impide el paso, forzando un ataque aéreo. El siguiente mortero no podrá ser destruido por nuestros aviones hasta que no dinamitemos uno de los cañones antiaéreos de la zona, así que tendremos que llegar hasta él evitando los bunkers y los nidos de ametralladoras. Despejado el peligro regresaremos a la posición del mortero para ordenar el segundo ataque de la aviación.

▶ LA CAZA DE NEBELWERFER. Lanzacohetes Panzerschreck al hombro, deberemos alcanzar al menos dos veces al blindado que nos impide el paso. Dentro del poblado nuestros hombres nos proporcionarán una buena cobertura, aunque será conveniente que efectuemos un trabajo de limpieza exhaustivo con el rifle para protegerlos. Dadas las características de la misión, no será nada despreciable el uso y abuso de las granadas. Una vez barrida el área crítica, atravesaremos una caseta que comunica con el otro lado del poblado. Inmediatamente nos percataremos de la presencia de un tanque Panzer alemán, al que dispararemos con nuestro Panzerschreck hasta cinco veces para derribarlo. Mucho cuidado porque tras el primer disparo rotará su cañón hacia nosotros para devolvernos el gesto de gracia, así que habrá que protegerse.

Tras asegurar el área de la iglesia, llegaremos hasta las baterías de artillería y efectuaremos una labor de eliminación de nidos de ametralladoras, así como de limpieza del interior de las trincheras (cuidado con los campos de minas convenientemente señalizados). Una vez dinamitemos los cañones la misión concluirá.

Nota: A partir de este punto, para las siguientes misiones, obviaremos la mayor parte de enfrentamientos con el enemigo. A estas alturas ya sabéis de sobra cómo hacerles frente, por lo que vamos al grano.

Quiz 3

¿Qué ocurre cuando robamos o saboteamos un objeto en presencia de científicos alemanes?

A) Nada, no se atreverán a atacarnos.

B) No se darán cuenta o se harán los despistados.

C) Nos atacarán con una pistola Luger.



MISIÓN 4: TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

▶ EL ENCUENTRO con la resistencia. Este nivel es bastante corto, y en comparación con los que vendrán después, apenas presentará dificultad. Uno de los aviones "buenos" ha sido derribado, así que tendremos que escoltar al piloto extraviado hasta el escondrijo de la resistencia antialemana. Como en anteriores misiones de escolta, deberemos llevarle la delantera a nuestro protegido para evitar que las balas enemigas acaben con su vida. Mucho cuidado con las emboscadas y los puestos de ametralladoras.

▶ REDIRIGIENDO AL ENEMIGO: Al comenzar esta misión veremos un camión de transporte y un centinela. Si conseguimos introducirnos en la parte trasera de la camioneta sin que nuestra presencia sea detectada llegaremos hasta el hangar de tanques Tiger. Tras colocar las bombas temporizadas en la carrocería de los blindados, deberemos dirigirnos hacia las vías del tren para cambiar las agujas de dirección. Es muy importante que busquemos con el rifle posibles amenazas aún distantes.

Una vez hayamos cambiado de sentido las agujas, seguiremos andando por las vías hasta que encontremos la estación de trenes. En el fin de trayecto izquierdo veremos un vagón averiado, mientras que en el derecho colocaremos las cargas explosivas. En cuanto hayamos cumplido los objetivos, buscaremos el camión Opel junto a la caseta de control para montar en su parte trasera. ¡Cuidado con los guardias que nos disparan mientras nos alejamos!

▶ EL PUESTO DE COMANDANCIA. El camión aparcará junto a una caseta, y el conductor nos proporcionará una escopeta recortada Winchester. En cuanto acabemos con los primeros guardias veremos que hay dos cañones aire-aire junto a la carretera. Siguiendo el ca- ▶▶

mino encontraremos un área con dos tanques Panzer que deberemos sobrepasar para llegar hasta el otro lado de la verja, hasta alcanzar el nuevo tanque Tiger.
Una vez hayamos llegado hasta la mansión, intentaremos acceder por la puerta trasera. En la parte superior de la mansión hallaremos los planes de batalla sobre una mesa, y si exploramos los alrededores de la biblioteca encontraremos un dormitorio que contiene unos explosivos plásticos, que podremos colocar más tarde en los tanques Tiger.
Adicionalmente, deberemos utilizar la radio para emitir un comunicado falso. El manifiesto de tropas que debemos robar lo encontraremos en un despacho.
Para escapar del enemigo deberemos cruzar un puente de piedra tras el cual nos reuniremos de nuevo con el camión. Si hemos conseguido destruir los dos tanques Tiger obtendremos una nueva medalla.



MISIÓN 5: EL DÍA DEL TIGRE

PUESTO DE FRANCOTIRADORES. Esta es una de las misiones más duras y lentas del juego. Nos encontramos en una ciudad completamente desolada por los bombardeos alemanes, que además se encuentra atestada de francotiradores y soldados.
Antes de hacer ningún movimiento brusco habrá que localizar los puntos exactos desde donde recibiremos balas certeras, por lo que será vital utilizar la técnica del "salvado rápido" cada vez que acabemos con un francotirador, por si las moscas.
Aunque iremos acompañados por un grupo de tres soldados, a los que pronto se unirán otros dos, su debilidad frente a los francotiradores les hará un blanco fácil y muy vulnerable, así que nosotros seremos los encargados de defenderlos.
En las partes oscuras de las ruinas –segundos pisos, ventanales, torres y buhardillas– encontraremos francotiradores casi con un cien por cien de probabilidades. Para acabar con ellos tendremos que ir barriéndolos con el rifle DE UNO EN UNO, analizando los puntos ciegos desde los que no pueden dispararnos y usando los muros y elevaciones del terreno a nuestro favor.
No tardaremos mucho en encontrar al grupo de artilleros… muertos, así que seremos nosotros quienes carguemos con el bazooka.
Una vez hayamos cruzado al otro lado del poblado, nos reuniremos con el pelotón del tanque, formado por un médico y dos soldados. Mucho cuidado, porque si muere más de uno la misión fracasará. Afortunadamente el médico podrá proporcionarnos botiquines cuando nos hieran.
Después seguiremos con nuestra compleja labor de limpieza rifle en mano, a la espera de que aparezca un tanque Panzer del que daremos buena cuenta con el bazooka. El siguiente peligro no vendrá por tierra, sino por aire.
Varios aviones Stuka bombardearán sin piedad las calles, así que intentaremos ponernos a cubierto en la medida de lo posible. Si conseguimos llegar hasta el tanque King Tiger con el pelotón entero –esto es, el médico y los dos soldados– se nos dará otra merecida medalla.

▶ LA CAZA DEL KING TIGER. La hora de la venganza ha llegado… A lomos del tanque King Tiger, un prototipo experimental robado a los alemanes, deberemos sembrar el caos y la destrucción entre las líneas enemigas. Aunque el terreno estará plagado de soldados, únicamente deberemos prestar atención a aquellos armados con lanzacohetes Panzerschreck.
Del mismo modo, debemos interceptar con precocidad cualquier cañón antitanque o blindado enemigo que se ponga a nuestro alcance. Con estos valiosos consejos y un poco de maña por nuestra parte no nos resultará muy complicado hacer sufrir a nuestros "amigos" hitlerianos.

▶ EL PUENTE. El ejército alemán está alertado de nuestra "hazaña" con el tanque robado, así que



Para solicitar ataques aéreos sobre puestos de mortero debes señalar el punto exacto con los prismáticos y disponer de comunicación por radio.



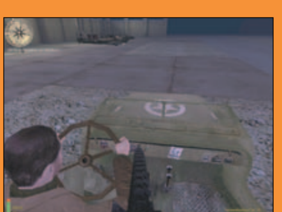
Recuerda que aunque matemos a los artilleros de la playa, otros compañeros les sustituirán.



Analiza el lugar de procedencia de los disparos para averiguar la posición de francotiradores.

A lomos de un caballo metálico





EN AQUELLAS MISIONES excepcionales en las que manejes la ametralladora de un jeep tendrás que valorar diversos factores de manera simultánea. En primer lugar, tu posición es vulnerable, pese a la potencia de fuego que ostentas. Eso significa, ni más ni menos, que la única manera de evitar resultar herido será disparar primero y apuntar bien. Al disponer de una movilidad de 360 grados, deberás valorar tus objetivos en plena marcha y seleccionar aquellos más inmediatos por importancia o peligro. Si te persigue una camioneta cargada con decenas de soldados, deberás ignorar el fuego espontáneo de soldados de a pie para priorizar el ataque sobre el vehículo que te persigue.

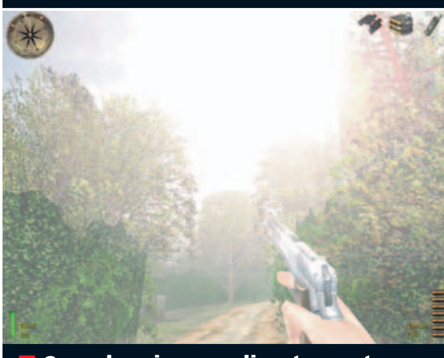
POR ÚLTIMO, ten muy presente que no es lo mismo disparar tranquilamente desde un puesto cubierto que utilizar una ametralladora de gran calibre en movimiento. En este último caso las balas tienden a dispersarse y dificultan la puntería de blancos fijos. Por el contrario, la elevada frecuencia de disparo de estas ametralladoras provoca un efecto de trazas que puede ser manejado como guía visual para apuntar.

Quiz 4

¿Qué hay que hacer como norma general para evitar ser detectados por los alemanes en misiones de sigilo?

A) Caminar despacio y usar armas silenciadas.
B) Ir SIEMPRE en cuclillas.
C) Matar a los centinelas antes de que activen la alarma.

Algunas medallas sólo pueden ser obtenidas realizando hazañas. Mantener a nuestro pelotón con vida durante la misión puede ser una de ellas.



Cuando miramos directamente hacia el Sol, los rayos pueden anular nuestro campo de visión.



No podremos saber si un edificio está asegurado hasta que no entremos en él y lo comprobemos.

Las carga el mismo Diablo





LAS ARMAS de la segunda guerra mundial tienen un claro inconveniente frente a los “fantásticos” rifles de plasma de «Quake 3»... ¡¡tardan bastante en recargarse!! Eso significa que cuando agotes tu munición necesitarás unos instantes para quitar el cargador usado, sacar del petate uno nuevo y colocarlo en el arma. Durante ese precioso tiempo quedarás a merced del enemigo y serás completamente vulnerable, a no ser que te escondas tras un muro o busques una posición alejada del fuego hostil. Esta situación puede ser especialmente comprometida cuando agotes las balas de tu rifle de precisión, en cuyo caso tendrás que insertar UNA A UNA las balas de repuesto.

POR ELLO, es muy importante que vigiles constantemente el nivel de munición disponible en cada momento, y en la medida de lo posible, busques lugares poco transitados para revisar el estado de carga de todas tus armas. El rifle M1 Garand no permite cambiar de cargador directamente, así que será recomendable efectuar disparos al aire para forzar una recarga completa. Esto también es aplicable a los enemigos, así que intenta aprovecharlo a tu favor.

CUANDO VAYAS A LOMOS DE UN JEEP, DEBES VALORAR TUS OBJETIVOS EN PLENA MARCHA, SELECCIONANDO, POR IMPORTANCIA O PELIGRO, LOS MÁS INMEDIATOS

Un arma para cada ocasión







«MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT» es ante todo un juego realista. Por ello, el comportamiento de las armas ha sido estudiado minuciosamente para que se ajuste milímetro a milímetro al arsenal de la época, así que aprende a utilizar tu armamento de forma correcta, seleccionando aquel rifle que más convenga a cada situación.

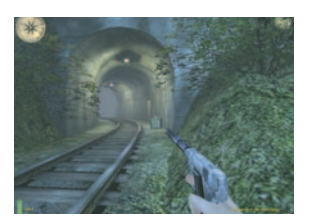
EN LAS MISIONES DE SIGILO, la pistola con silenciador será rápida y discreta. En escenarios abiertos, será imprescindible manejar el rifle de precisión con destreza y puntería para evitar acercarnos al enemigo, mientras que en lugares cerrados las ametralladoras serán nuestro aliado ideal.

EN GENERAL, tómate uno o dos segundos para apuntar y dispara en ráfagas cortas para evitar un retroceso excesivo del cañón. En caso de que puedas llegar hasta un nido de artillería, utiliza la potencia de las ametralladoras fijas para acabar con el mayor número de efectivos alemanes en el menor tiempo posible.

SOBRE TODO RECUERDA que un buen disparo a la cabeza del enemigo es mucho más efectivo que tres ráfagas en su pecho.

espera a que crucemos el puente para dinamitarlo. Tendremos que eliminar a todos los enemigos para buscar un área elevada desde la que disparar con nuestro rifle a los soldados que intentan demoler el puente. En cuanto el objetivo esté perfectamente asegurado el tanque se encargará de freír el cañón de 88mm y el detonador. Pero eso no es todo, porque inmediatamente llegará la caballería pesada dispuesta a estropear nuestro querido King Tiger. Utilizando los prismáticos deberemos solicitar ataques aéreos sobre los vehículos blindados enemigos, a la vez que vigilamos nuestras espaldas para evitar ser sorprendidos por los soldados alemanes.

Por último, y como guinda del pastel, un King Tiger gemelo al robado intentará hacer lo posible y lo imposible para acabar con nuestro vehículo. Ordenando varios ataques aéreos sobre su carrocería conseguiremos deshacernos de él.



MISIÓN 6: REGRESO A SCHMERZEN

▶ EL BOSQUE DE SIEGFRIED. A lo largo del frondoso y nevado bosque deberemos localizar y destruir dos puestos antiaéreos responsables del derribo de varios aviones aliados, previa limpieza de alemanes molestos. Dada la cantidad de árboles y lo dificultoso del terreno será bueno que echemos mano de la brújula para localizar nuestros objetivos rápidamente.

▶ DIE STURMGEWEHR. Nuestros objetivos primordiales se centrarán en dinamitar el almacén de armas, robar un prototipo de STG44 y los planos de la misma. Para ello tendremos que actuar con sigilo, eliminando a los primeros centinelas, para a continuación intentar ▶▶

ES IMPORTANTE QUE BUSQUES LUGARES POCO TRANSITADOS PARA REVISAR EL ESTADO DE CARGA DE TODAS TUS ARMAS. UN DESCUIDO PUEDE COSTARTE CARO

robar los pasaportes de primer y segundo nivel. Eso nos dará un poco de tiempo antes de que nos descubran y se nos venga toda la mafia encima. Habrá que impedir a toda costa que suene la alarma, y en la medida de lo posible eludir los enfrentamientos. Sea como sea, nada evitará que tengamos que vernos las caras con un sinfín de soldados dispuestos a pararnos los pies. En esta misión habrá que usar la cabeza al principio, y el gatillo al final.

▶ BLOQUEO de comunicaciones. Esta parte es una continuación de la anterior, y por lo tanto seguiremos infiltrados en terreno alemán. Para cumplir nuestros objetivos deberemos llegar hasta los barracones custodiados por dos torres de vigilancia y varios soldados –si utilizamos el rifle desde un balcón podremos barrer a los centinelas sin correr peligro–. Una vez en las instalaciones de radio, colocaremos las seis cargas explosivas en los lugares indicados y adiós a las comunicaciones enemigas. Eso aislará al poblado del exterior y nos facilitará nuestra incursión en ferrocarril. Como en anteriores situaciones, resultará imperativo evitar que suene la alarma, y si lo hace, deberemos desactivarla lo antes posible para cortar los refuerzos. Finalmente, para escapar del enemigo tendremos que atravesar la caseta del comandante y salir por la ventana.

Quiz 5

¿Qué ocurre en la fase del submarino si los alemanes descubren que somos espías?

A) La misión habrá fracasado.

B) Seremos recluidos en una celda.

C) La misión seguirá en pie con mayor dificultad.

▶ EL EXPRESO DE SCHMERZEN. Atravesando el parque público nevado tendremos que apañárnoslas para llegar hasta la vía del tren. Siguiendo los raíles llegaremos hasta la estación, en la que deberemos anular o eludir las torres de vigía para entrar en una de las casetas y cortar la electricidad. Hecho esto restará localizar la radio en la caseta de la entrada para emitir un comunicado falso a los alemanes, de forma que podamos raptar el tren que nos llevará hasta Schmerzen.

▶ INCURSIÓN EN SCHMERZEN. Esta es nuestra última misión. En cuanto el tren se detenga, los soldados ranger de nuestro pelotón saldrán en primer lugar, colocándose en el centro de cuatro torres de vigilancia y dos torretas. Para conservar sus vidas y la nuestra tendremos que realizar una precisa, rápida y minuciosa labor con el rifle de francotirador. En principio puede parecer imposible, ya que los rangers caerán como moscas y los francotiradores enemigos no cesarán de reaparecer, pero si mantenemos el tipo durante un buen rato y acabamos con todos los soldados de reemplazo conseguiremos asegurar la zona. El siguiente paso será limpiar la entrada al subterráneo. Tomando la cabeza del pelotón eliminaremos a cuantos enemigos se pongan a tiro, para adentrarnos en la red de túneles.

A través de los diferentes niveles deberemos, por este orden, liberar a los prisioneros, colocar las cargas explosivas sobre las tuberías, encontrar la mascarilla antigás del piso inferior, liberar el gas mostaza del sótano y colocar la bomba temporizada. En cuanto consigamos semejante carambola, todo se vendrá abajo en un mar de explosiones y llamaradas, por lo que tendremos que recordar muy bien el camino de vuelta para no cometer errores. El ascenso será duro, así que la única pista válida para salir con vida será aprenderse la salida de memoria, utilizando múltiples posiciones de salvado de partida.

Quiz 6

¿Cuántos cohetes hay que disparar para derribar un blindado?

A) Entre dos y seis.

B) Con uno a la cabina de mandos basta.

C) Los tanques no pueden ser destruidos por la infantería.

Una vez en el exterior no sólo nos estarán esperando nuestros hombres, sino una inmensa comitiva de soldados alemanes. Si todo ha salido como se esperaba, habremos destruido la base enemiga y nuestra misión como comando especial bien habrá merecido unas largas vacaciones lejos de las armas.

J.M.

Botiquines médicos y munición

EN GENERAL, en cada una de las misiones vas a disponer de munición suficiente como para afrontar las sucesivas oleadas de soldados nazis que saldrán a tu encuentro.

SIN EMBARGO, un uso desmedido del gatillo puede dejarte completamente seco de balas, y eso sí es un problema muy grave. De ahí la importancia de preocuparse por recoger SIEMPRE las armas de los soldados caídos y rebuscar en las estanterías de todas las habitaciones.

IGUALMENTE, intenta dosificar el uso de botiquines especiales para situaciones de verdadera gravedad, aprovechando los que liberan los soldados al morir para curar pequeñas heridas. De ese modo tendrás más garantías de superar situaciones realmente comprometidas.



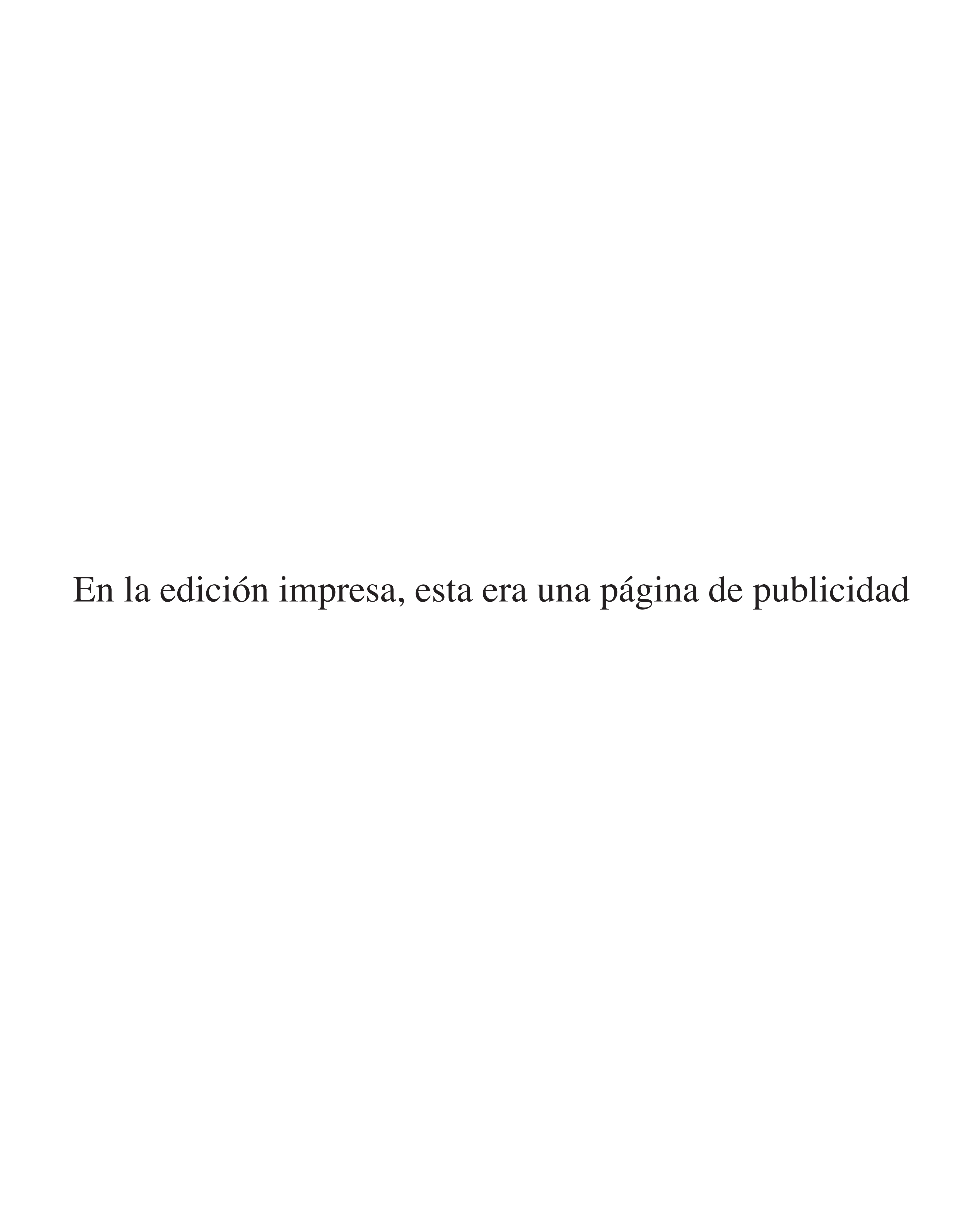
Colocar cargas explosivas en los objetivos militares no entraña apenas dificultad, pero para ello tendremos que haber limpiado la zona de enemigos.


Ante situaciones de inferioridad numérica es importante utilizar toda la potencia de fuego a nuestro alcance.


Si actuamos de forma extraña en misiones de espionaje seremos descubiertos rápidamente.

Soluciones Quiz

1.A. Inmediatamente son sustituidos por hombres de reemplazo.
2.B. Agotando todas las balas del cargador.
3.C. Nos atacarán con una pistola Luger.
4.A. Caminar despacio y usar armas silenciadas.
5.C. La misión seguirá en pie pero con mayor dificultad.
6.A. Entre dos y seis cohetes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Empire Earth

MANUAL DE CAMPAÑA ONLINE

Con esta miniguía os ofrecemos algunos aspectos que conviene tener en cuenta a la hora de planificar una estrategia de combate efectiva.

Todos los elementos de «Empire Earth» desempeñan una función estratégica. Esta realidad desborda a veces al usuario que, al elaborar su estrategia, descuida algún elemento. Para reducir en lo posible este riesgo, en esta guía se os ofrece consejos sobre los cuatro factores esenciales. La civilización con la que vamos a participar es el primero. Dependiendo de sus características, recurriremos a una estrategia o a otra. Dado que es más que recomendable contar con una sociedad configurada al estilo de juego propio, hemos analizado los extremos que hay que tener en cuenta para no definir una civilización descompensada. A continuación abordamos la técnica de las ofensivas. En este apartado atendemos en primer lugar a la utilidad de las formaciones, así como a sus requisitos para que surtan efecto. Después recogemos cuatro tácticas con las que sorprender al enemigo. Para terminar, y dada la importancia que tiene en el juego, reflexionamos sobre la defensa de las ciudades y damos algunos consejos generales sobre la ubicación idónea de los distintos edificios.

■ **INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC**

Civilización a tu medida



■ **HAY QUE RENTABILIZAR** las ventajas de cada civilización y tratar de maquillar sus puntos débiles. Antes de decidirnos por la configuración definitiva debemos poner a prueba sus límites en el modo offline.



■ **A LA HORA DE ATENDER** a la configuración de la civilización hay que repartir adecuadamente los 100 puntos disponibles. De su asignación dependerá la potencial capacidad bélica durante la batalla.



■ **HEMOS DE ASPIRAR A** definir una civilización equilibrada, que sea competitiva con independencia del momento histórico en el que estemos. Hay que reforzar especialmente las unidades esenciales.



■ **OTRO OBJETIVO** es alcanzar cierta armonía entre los distintos cuerpos del ejército. Dado el protagonismo de los escenarios terrestres, serán estas unidades y las aéreas las más interesantes. Las navales pueden sacrificarse.

Elige el despliegue adecuado



■ **LAS DISTINTAS FORMACIONES** deben ser combinadas con las agrupaciones de las unidades desplegadas y su comportamiento. De otro modo, estarán condenadas al fracaso, incluso antes de entrar en combate.



■ **PARA APROVECHAR** al máximo la capacidad de las unidades, despliégalas en las posiciones más elevadas que sea posible, y siempre orientadas hacia la zona por la que irrumpirán las tropas rivales.



■ **LA CARGA DE LAS DIVISIONES** acorazadas debe ofrecer un blanco difícil a la artillería mecanizada. Lo mejor es la formación de cuña abierta, capaz de romper la vanguardia enemiga y ofrecer un área de tiro superior.



■ **LOS SACERDOTES Y MÉDICOS** han de intervenir en combate arropados por la caballería y la infantería. Así se vigilarán las heridas de los soldados, mientras que los clérigos procuran convertir a unidades enemigas.

La mejor defensa: el urbanismo



LOS TEMPLOS, en su área de influencia, repelen a cualquier tipo de calamidad. Para dificultar las labores de asalto al enemigo, colócalos en el perímetro de la fortificación, a una distancia prudencial de la artillería.



LOS HOSPITALES, como si fueran médicos, restablecen la vida perdida a las unidades que están junto a ellos. Estas estructuras son útiles dentro del campo de acción de los centros de ciudad.



LAS MARAVILLAS, como en «Age of Kings», pueden proporcionarte una victoria cómoda, siempre que las sepas proteger durante un período de tiempo. Además, en «Empire Earth» reportarán importantes ventajas a tu civilización.



LOS CAPITOLIOS hacen que las unidades que luchan en su zona de influencia combatan con mayor arrojo. Levanta junto a ellos casas y torres de defensa.



APROVECHA los accidentes geográficos del mapa en el que estás jugando para establecer y proteger tus bases frente a ataques enemigos. Una montaña, por ejemplo, será una barrera natural extremadamente útil, que obstruirá la trayectoria de los morteros del enemigo e impedirá el asalto de los carros blindados. La mejor defensa es la propia naturaleza, no lo dudes.



¡Al ataque!



SI EL RIVAL no ha tenido tiempo de construir una empalizada, no te molestes en bombarderlo con la artillería. Lanza un asalto contra él directamente, ya que si te demoras le puedes conceder tiempo para organizar una peligrosa contraofensiva.



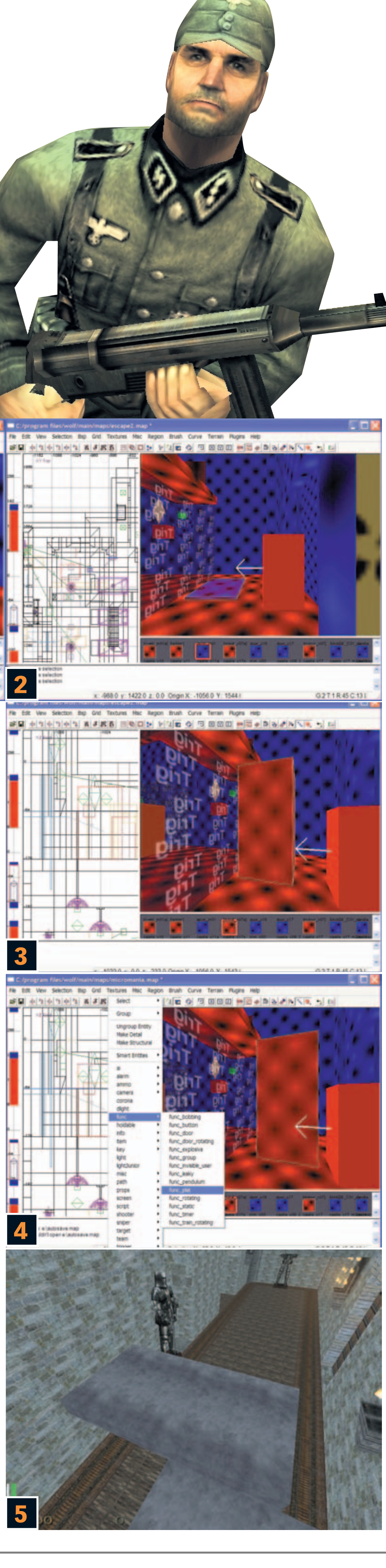
CUANDO EL OBJETIVO de nuestro ataque esté fortificado, combina una calamidad con ataques aéreos y fuego de la artillería. A continuación, desata (con orden y sentido táctico) el golpe de gracia con la carga de las unidades mecanizadas de tu ejército apoyadas por la incombustible infantería. Esta es, sin duda, la mejor opción.



SIEMPRE QUE PUEDAS, dota a tu ejército de un cuerpo aéreo lo suficientemente grande, compensado y poderoso como para azotar desde el aire las bases enemigas. Cuando lleves a cabo un bombardeo, debes asignar las coordenadas de los bombarderos calculando la autonomía de las distintas aeronaves de tu escuadrilla, así evitarás tener problemas inesperados.

Return to Castle Wolfenstein

CONSTRUIR PLATAFORMAS CON EL EDITOR de «Return to Castle Wolfenstein» es el objetivo que nos hemos propuesto este mes, y aquí os explicamos la forma de hacerlo.



1 LO QUE VAMOS A HACER. Crear una plataforma fija a una altura determinada, y un bloque que surja del suelo y, cuando el jugador se coloque encima, lo suba hasta la mencionada terraza. Partimos de un mapa ya creado: el mapa de ejemplo del editor, ESCAPE 2

2 EL DECORADO. Vamos a crear la plataforma. Abrimos el mapa, activamos la vista "XY Top" y dibujamos un rectángulo en el que quepa el jugador. Según donde apunte la cámara, puede que haya que rotarlo para que quede paralelo al suelo, con la orden "Rotate" del menú "Selection". Colocamos la plataforma a una altura elevada. Después pulsamos las teclas CTRL. +MAYÚSCULAS y pinchamos en la vista XY, para quitar la selección. Volvemos a dibujar otra plataforma plana, que llamaremos "bloque", arrastrando un rectángulo en la vista XY. La ponemos a ras de suelo al lado de la plataforma elevada.

3 EL ASCENSOR. El editor necesita que el bloque del ascensor esté extendido. Esto se hace con la ventana Z. En primer lugar, seleccionamos la plataforma elevada. Colocamos el marcador Z –recuadro con una Z en el interior– DENTRO de ella. Esto se consigue pulsando la tecla MAYÚSCULAS y, sin soltar, pinchar con el botón derecho –o el del centro con un ratón de 3 botones–dentro de la mencionada plataforma, en la vista XY. La plataforma se verá negra en la ventana Z –la columna izquierda del editor–, que marca la altura del escenario. En esta ventana puede verse el techo, el suelo, y la plataforma elevada entre medias de ambos. Ahora hay que seleccionar el bloque y, mirando la ventana Z, arrastrar el ratón por debajo para dejar su base a ras del suelo, y por arriba para subir su techo a la altura de la plataforma elevada. Es posible que haya que cambiar de vista –botón XYZ– para estirar el bloque.

4 LA FUNCIÓN "PLATAFORMA". Ya hemos indicado al editor cómo se eleva el bloque. Ahora hay que asignarle la función de ascenso. Con el bloque seleccionado, pinchamos con el botón derecho en la vista XY y, en el menú emergente, seleccionamos la orden "Func", y la suborden "func_plat". A continuación, pulsar la tecla N para que aparezca la ventana de entidades. En el campo "Key" de la parte inferior escribimos "Speed" –sin comillas– y en el apartado "Value" ponemos "200" –sin comillas.– Con esto definimos la velocidad. Por último, pulsamos la tecla Enter y cerramos la ventana con la tecla N.

5 ¡A PROBAR! Grabamos el nivel con la orden "Save" del menú "File", y lo compilamos con la orden "Bsp_FullVis" del menú "BSP". El mapa quedará grabado con extensión BSP. Entrar en la carpeta MAIN donde se ha instalado el juego y, si no existe, crear la carpeta MAPS. En su interior copiar el mapa. Para probarlo, arrancar el juego, activar la consola, con la tecla situada a la izquierda del 1. Teclear: sv_pure 0 y Enter. Por último, teclear: DEVMAP MICROMANIA.

■ **INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC**

Tu propio castillo



CONVERTIRSE EN UN EXPERTO mapeador es una tarea imposible, si no se aprenden los trucos contenidos en los mapas que circulan por Internet. En las siguientes direcciones encontraréis todo lo necesario:
www.planetwolfenstein.com
www.wolfensteinx.com
www.wolfensteincenter.com
www.rtcwfiles.com

Serious Sam

DESCUBRE TODOS LOS OBJETOS OCULTOS en el Valle del Jaguar, el nivel dos de «Serious Sam: The Second Encounter». Un lugar plagado de horrendas criaturas.

■ INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC



■ SECRETO 1: En la última plataforma tras las rampas azules, asómate a la izquierda y salta sobre el saliente. Te impulsará hacia la munición del techo.



■ SECRETO 2: Al salir al valle, date la vuelta y dispara un cohete al balcón, sobre la puerta. Coge el objeto que cae. Sólo se contabiliza si instalas el último parche.



■ SECRETO 3: Sube las escaleras de la pirámide de la derecha, y déjate caer por el borde derecho, a la terraza inferior. Dispara al muro oscuro para hallar el secreto.



■ SECRETO 4: Colócate de espaldas a la pirámide derecha. Camina por el valle hacia el este, donde está la gran roca redonda. Hay un blindaje justo debajo.



■ SECRETO 5: En la ladera opuesta a la pirámide de la derecha, al otro lado del valle, está el rótulo de Crollywood. Ten muchísimo cuidado con los toros.



■ SECRETO 6: Penetra en la pirámide izquierda. Cruza la sala de los pinchos y, en la siguiente, busca tras la columna izquierda del final, para subir al techo.



■ SECRETO 7: Dirígete a la gran pirámide central de la montaña. A su izquierda se erige una pequeña casa. En su interior hallarás el arsenal secreto.



■ SECRETO 8: En el extremo final del muro derecho de la pirámide central, antes de entrar en la misma, hay una poción de salud que te repondrá la energía.

Civilization III

ALGUNOS CONSEJOS IMPORTANTES que serán de gran ayuda para empezar el juego con buen pie.

SI UNA CIUDAD TIENE ACCESO a más de dos recursos de lujo diferentes, el mercado debería convertirse en una de las mejoras prioritarias de nuestra civilización.

LOS BABILONIOS tienen un gran potencial cultural. Úsalos de forma pacífica para conquistar otras ciudades mediante la cultura.

USA EL PRIMER LÍDER que obtengas para crear un ejército. Gana una batalla con ese ejército y podrás crear una nueva maravilla menor.

NO USES CIVILIZACIONES de naturaleza expansionista. Sus ventajas sólo son útiles durante la época antigua... Luego todo son carencias.

EVITA A TODA COSTA entrar en guerra si tienes un gobierno democrático. El hastío bélico es demasiado grande en democracia. Si tu civilización es religiosa, puedes cambiar de gobierno rápidamente para afrontar una situación de guerra.

UN ATAJO DE TECLADO poco conocido, pero muy útil, es "shift+q". sirve para "salvar" en memoria una cola de construcción. Pulsa "q" en una ciudad para cargar la cola.

NO CAMBIES DE GOBIERNO cuando estés disfrutando de una edad de oro. Tu civilización no se beneficia de la producción extra mientras está sumida en el período de anarquía.

METE A UNIDADES en fortificaciones para que ataquen automáticamente a enemigos que se acerquen a su posición. Este "truco" es muy útil para proteger las fronteras.

■ INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC

Paso a paso

1 A veces una civilización vecina te propondrá un mal trato. En vez de darle con la puerta en las narices hazle una contraoferta. Si no puedes comprarle ninguna tecnología o recurso, regálale una moneda de oro, y se irá tan contento.



2 Los bárbaros de «Civilization III» nunca conquistan ciudades, sino que roban tesoros y causan destrozos. Si una horda de bárbaros va a atacar a uno de tus colonos el próximo turno, haz que el colono funde una ciudad inmediatamente. Es mejor que saqueen esa ciudad recién fundada a perder al colono.



3 Funda siempre tu primera ciudad en el punto de partida. Si el punto de partida es muy malo, es mejor que reinicies el juego. Luego construye guerreros, uno para proteger la ciudad y dos para explorar los alrededores de tu territorio. Ordena la creación de un colono de manera que coincida con el turno en que la ciudad alcanza un tamaño de 3.



Ultima Online

CÓMO CONFIGURAR EL MEJOR GUERRERO con las estadísticas y los consejos imprescindibles para sumergirse en el fascinante universo de Britannia. El mes que viene continuaremos con la mejor configuración para otra de las clases del juego.

ESTADISTICAS

1 **FUERZA:** Para cualquier tipo de personaje es recomendable tener una fuerza alta, pero para un guerrero es IMPRESCINDIBLE tenerla en 100 (o lo más cercano posible a ella)
DESTREZA: Para personajes luchadores cuerpo a cuerpo también es aconsejable tener la destreza alta. Recomendable 80-100 puntos.
INTELIGENCIA: Para un Guerrero no es imprescindible, pero eso ya va en gustos. Nosotros recomendaríamos 25-50 puntos
HABILIDADES: Todas ellas afectan a nuestras estadísticas (subiéndolas, si queremos), la más afectada será la (P)rimaria y la que menos la (S)ecundaria.
ANATOMÍA: INT(P) DES(S). Es fundamental. Cada vez que un pj realice un golpe acertado al enemigo, se comprobará esta habilidad. Si se saca ese chequeo, aumentará hasta un 20% el daño realizado. A partir de cierto valor de Anatomía, podrás ver el nivel de estamina restante de otros personajes en forma de porcentaje.

HABILIDADES DE LUCHA

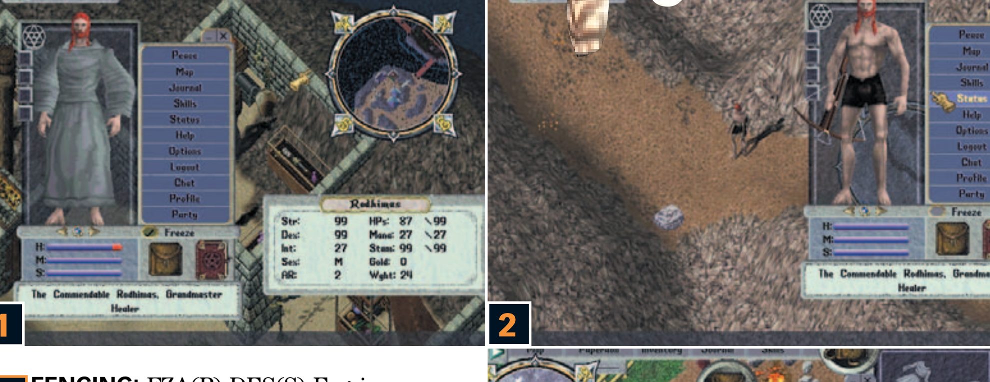
2 **ARCHERY:** FZA(P) DES(S) Ataque con proyectiles, arcos y ballestas. Su mayor ventaja es que se trata de un ataque a distancia.

El mejor Guerrero



ESTE RESUMEN que te ofrecemos a continuación es la mejor configuración para la clase guerrero en «Ultima Online»: FUERZA: 100. DESTREZA: 100. INTELIGENCIA: 25. GRANDMASTER: Swordmanship, Healing, Tactics, Anatomy y Hiding. MASTER: Provocation. NEOPHYTE: Stealth. APPRENDITE: Magery





3 **FENCING:** FZA(P) DES(S) Esgrima, normalmente el tipo de arma más rápida.
MACE: FZA(P) Ataque con Maza, cada ataque exitoso puede dañar e incluso romper la armadura del enemigo
SWORDSMANSHIP: FZA(P) DES(S) Espadas en todas sus variantes.
WRESTLING: FZA(P) Lucha cuerpo a cuerpo. A valores altos de esta habilidad y "Arms Lore" puedes desarmar al enemigo, y a valores altos de esta habilidad y "Anatomy" puedes atontar al enemigo durante 5 segundos.

OTRAS HABILIDADES

4 **HEALING:** INT(P) FZA(S) DES(S) La capacidad de sanar. Para aprovechar esta habilidad al máximo es necesario tener alta la "Anatomía". A partir de un valor de 60 en ambas habilidades podemos curar envenenamientos y a partir de un valor de 80 en ambas podremos intentar resucitar a otros personajes.
5 **HIDING:** INT(P) DES(S) Esta habilidad nos permitirá escondernos .
MAGERY: INT(P) No usaremos muchos conjuros, pero el de Healing y el de usar Runa (para viajar) o Teleportar (salvar obstáculos) nos serán muy útiles. A partir de INT 50 podremos utilizar cualquier círculo de magia, y con 20 de INT ya podremos usar los del sexto círculo, algo suficiente para un guerrero.
PARRYING: FZA(P) INT(S) Solamente si vamos a llevar escudo. Indica el porcentaje de posibilidades de parar un golpe enemigo.
PROVOCATION: DES(PS) INT(S) Para los enemigos imposibles de batir. Con esta habilidad provocaremos que luchen entre ellos.
TACTICS: Imprescindible. Incrementa el daño producido a un enemigo hasta un 150%.

INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC



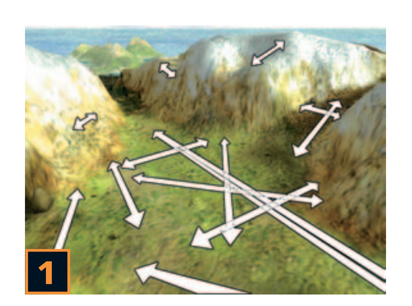




Black & White
Creature Isle

PISTAS PARA RESOLVER ALGUNAS PRUEBAS que os ayudarán a superar fácilmente los desafíos de este complicado juego.

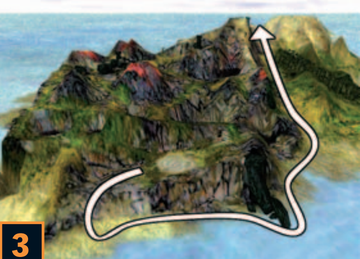




1



2



3

1 EN LA PRUEBA DEL TIGRE, que debemos realizar en solitario sin ayuda de nuestra criatura, hemos de derribar con nuestro cañón al menos a 16 asaltantes.
Esto resulta mucho más sencillo si tenemos en cuenta que cada uno de ellos se mueve siempre siguiendo un patrón fijo indicado por las flechas blancas de las imágenes. Hay que tener mucho cuidado, eso sí, de no prender fuego al poblado celta, ya que al acercarnos nos encontraremos con dos enemigos que están situados peligrosamente cerca de él.

2 GANAR A LA TORTUGA: podemos utilizar el atajo que aparece indicado en el mapa. Para hacerlo deberemos reducir primero a nuestra criatura mediante el correspondiente hechizo.

3 LA ÚLTIMA DE LAS PRUEBAS parece mucho más difícil de lo que es, hasta que nos damos cuenta de que existe un atajo que rodea las rocas de la playa y que nos permite conseguir la victoria fácilmente.

■ **INFORMACIÓN VÁLIDA PARA VERSIÓN: PC**

No te pierdas



Este mapa muestra todas las áreas relevantes de la isla.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Black & White
Curiosidades



Dominio total: Tira a los ciudadanos al mar hasta que el pueblo enemigo se alíe contigo. (Nota: esto normalmente te convertirá en demonio).
Haz que tu criatura sea mayor: deja toda la noche el ordenador encendido con «Black & White» ejecutado. Dale a tu criatura total libertad y crecerá. (Nota: dependiendo del comportamiento que le hayas enseñado la criatura, será buena o mala).
Vértigo para el demonio: comienza el tutorial y espera a que tu conciencia deje de hablar. Mueve continuamente el cursor en círculos y tu cabecita de demonio se pondrá a girar.

Max Payne
Trucos con el teclado numérico



"Bullet time" infinito: Asigna la función de esquivar disparos a la tecla 1 en el teclado numérico. Luego, durante el juego, podrás usar esa tecla en cualquier momento para reducir la velocidad de la acción. El presionarla de forma continuada hará que las cosas se ralenticen incluso hasta llegar a detener la acción completamente. Si se pulsa en ese momento el número 7 en el teclado numérico, se volverá a acelerar la acción. Además no existe límite de tiempo. Aprovéchalo.
Personalidades alternativas: Pulsando en el teclado numérico 9 ó 3 puedes cambiar a Max por otro personaje mientras juegas la partida. Ten cuidado, ya que algunas armas no estarán disponibles mientras estás encarnando ciertas personalidades.
Transportarse entre zonas de un nivel: Pulsando la tecla 0 del teclado numérico, podrás moverte entre diferentes áreas del nivel, incluso a veces te situarás justo enfrente de los enemigos y ellos ni siquiera darán darán señales de haberte visto.

Comanche 4
Acceso a todas las misiones



Para jugar a todas las misiones pon como nombre del piloto **"WolfBlitz"**.

Madden 2002
Abrir Los Equipos



En la opción de códigos secretos del menú, introduce la palabra **GOLDENGOD**. Eso te permitirá acceder a todos los equipos clásicos. Escribiendo **LACESOUT**, puedes entrar en el equipo especializado en choques. Con **GORMENGHAST**, accedes al equipo de los monstruos.

Matt Hoffman's Pro BMX
Conseguir mas tiempo

Pausa el juego y mantén pulsada la tecla Mayúsculas. Escribe después las siguientes palabras para conseguir las distintas ventajas:
4awd: obtienes un balance perfecto.
4w62: te da 8 minutos mas de tiempo.
648a: abre el colegio.
648d: abre el almacén.
648s: abre el granero.
as86wa84: llena la puntuación de especiales.
466wss: multiplica por 10 tu puntuación.
ssw664: divide entre 10 tu puntuación.

Sid Meier's Sim Golf
Conseguir dinero



Presiona **CTRL y S**. Después suelta las teclas y escribe **BOMBSHEEP**. Una vez hecho eso, si pulsas la tecla de mayúsculas y el signo de "=" obtendrás 10.000 dólares por "la cara".

Truco del mes





Medal of Honor: Allied Assault
El juego del escondite

Si eres de esos que disfrutan con los retos, prueba a terminar el complejo nivel de los francotiradores (mision 5, nivel 1) en máximo nivel de dificultad, pero eso sí, conservando vivos a TODOS los soldados aliados (siete) al llegar al tanque King Tiger. Una vez conseguido, aparecerá un médico armado con un bazooka que te retará al juego del escondite. Para ganar, tendrás que llegar hasta una de las casetas de techo descubierto y colarte en el piso inferior (saltando por el hueco de los tablones). No es nada sencillo, pero puede hacerse...

Gothic
Editar habilidades



Para editar habilidades escribe dentro de la consola **"edit abilities"**, esto te llevará al menú de todos los atributos de los personajes. En una lista aparecerán: "lp" que son los puntos de habilidad, "xp" los puntos de experiencia, "xp_next" que indica cuántos puntos de experiencia necesitas para alcanzar el siguiente nivel, "level" que muestra el nivel actual, "voice_pitch" que es el tono vocal del personaje principal y "guild" que representa numéricamente tus niveles actuales. Para conseguir acceso a la consola, entra en la pantalla de estados del jugador y escribe **"marvin"**, entonces pulsa S. Aparecerá un texto que dirá "Modo Marvin" y que te permitirá acceder a la consola.

Stronghold
Acaba con el asedio



Si los continuos asaltos a la fortaleza enemiga han diezmado tu paciencia además de tu ejército, prueba una vía menos expeditiva, pero a todas luces, bastante más efectiva: mantén pulsadas las teclas **Alt y G**.

Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.

Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Links 2001
Swing de superhombre



Para que tu jugador golpee las bolas con mucha más potencia de lo normal, algo muy útil sobre todo al enfrentarse al drive desde el tee, teclea **HITMANIA** mientras el juego esté ejecutándose.

Battle Realms
Destruir edificios



Si quieres destruir un edificio enemigo instantáneamente no tienes más que seleccionarlo y luego pulsar la combinación de teclas **Ctrl +D.**

Gabriel Knight III
Huevos de Pascua



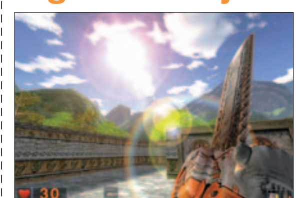
Durante el juego, pulsa las teclas **CTRL + MAYÚSCULAS + ^** (esta última es la tecla situada a la derecha de la P). Se mostrará una consola para introducir órdenes. Escribe la orden: **SetFlag("egg")** y pulsa la tecla **ENTER.** A partir de ese momento dentro del menú de órdenes que aparece al pulsar sobre un objeto o personaje, en ciertas ocasiones podrá verse un icono especial con forma de huevo. Usa el huevo con los siguientes elementos, para obtener resultados sorprendentes:
-Pincha en la gallina y en el gato que circulan por las calles del pueblo.
-Pincha en Jean cuando está limpiando los cristales, y en Abbe cuando está en el tejado.
-Usa el huevo con Emilio durante el día 1, entre las 10 y las 12 de la mañana, cuando está sentado en el recibidor leyendo el periódico.
-Úsalo en los guardaespaldas del príncipe James, entre las 6 y las 10 de la noche del día 1.
-Úsalo en el frigorífico de la cocina del hotel, entre las 10 y las 12 del mediodía del día 2.

Rally Championship
Todos los coches



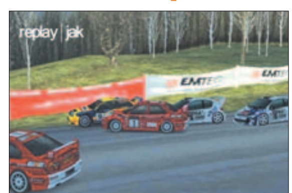
Lo único que hay que hacer es entrar en el menú de opciones y teclear **TURBO CHALLENGE** como nombre del cuarto piloto. Así conseguirás que se desbloqueen todos los coches.

Serious Sam: The Second Encounter (Demo)
Algunas ventajas



Presionar **º** (situada a la izquierda del 1) para que aparezca la ventana de la consola, y luego introducid los siguientes códigos y presionad **INTRO** para activar cada truco.
please god: modo dios.
please giveall: conseguir todas las armas y munición.
please killall: matar a todos los enemigos del nivel.
please open: abrir todas las puertas.
please fly: modo de vuelo.
please ghost: Modo sin balanceo.
please invisible: invisibilidad
please tellall: ver todos los mensajes.
please refresh: recuperar toda la energía.

Colin McRae 2.0
Todas las opciones



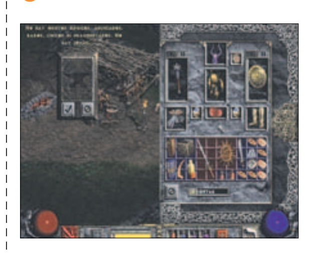
Introduce **LETMEWIN** como nombre de piloto para que se abran todas las características del juego, como circuitos, coches, etc.

Jack Nicklaus 5
Efectos curiosos



Crea una jugadora profesional, que juegue desde el tee blanco y llámala **Barbara Nicklaus**. Luego teclea los siguientes códigos:
Superball: Gran efecto.
Molehill: Desniveles pronunciados.

Diablo 2
¿Cuándo imbuir?



Muchos jugadores, cuando apenas han completado la quinta misión del primer acto se dirigen corriendo a la herrería de Charsi para pedirle que les imbuya alguna baratija sin valor que han encontrado por ahí.
Bien, nuestro consejo es: ¡esperad un poco! La calidad del objeto imbuido que vais a conseguir depende del nivel que tenga vuestro personaje en el momento de realizar la operación. Lo ideal sería que esperáseis al acto cuarto o incluso al quinto para imbuir el objeto en cuestión (aunque nunca más tarde del nivel cuarenta; esto va, especialmente, para los que jueguen en modalidad incondicional). De este modo vuestras posibilidades de conseguir un objeto más poderoso aumentarán expoencialmente… Probadlo.

Truco del lector

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Los bombachos maravillosos



Si consigues juntar los bombachos (calzoncillos de oro, plata y bronce) en «Throne of Bhaal» y vas a la ciudad de Amkezhrám, un enano los une (el enano está donde se venden pergaminos) y te da varios objetos increíbles:

-El mejor es, y ¡sujetaos a algo!, una armadura 10 que te convierte en un gólem de diamantina con lo que ¡¡eres inmune a toda magia!!
-Un gran cetro metálico, que es una ballesta especial.
-Las cargas de la ballesta (infinitas), que una es munición de pulso, otra munición abrasadora y la última son granadas fragmentadoras que tiran bolas mágicas cada segundo o llamaradas (guau).

Pero si no queréis entreteneros en pasaros todo otra vez, escribid en la consola:
CLUAConsole:CreateItem ("sectre05"); para la armadura. ("sectre01"); para la ballesta. ("sectre02");("sectre03");("sectre04"); para las cargas de la ballesta.Y para los bombachos: ("misc47");("misc5o");("misccb");
Escribir todo correctamente con comillas, punto y coma, etc. El único inconveniente es que se necesita tener «Throne of Bhaal» instalado. ¡No hagáis muchas trampas! Nota: No olvidéis que para escribir el truco primero hay que activar el "modo cheats" en el fichero baldur.ini

Benji, (Ávila)

Midtown Madness 2
Cambia las texturas



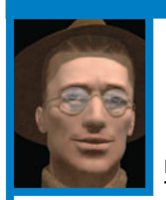


Si quieres modificar el aspecto de tu **Volkswagen Beetle RSI**, y de paso hacerle un poco de publicidad gratuita a Bill Gates, selecciona éste coche y asígnale el color situado en la zona superior de la pantalla. La decoración de su carrocería cambiará por completo y pasará a mostrar los logotipos de Microsoft RACE.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Fronteras cerradas

Parecía que nunca iba a llegar, pero aquí está: el euro llena por fin nuestros bolsillos. Es la completa integración de España en Europa, ¿De todos? No. Existe una legión de aventuras que no cruzan los Pirineos: «Myst Dimensions», «The Watchmaker», «Mysteries of the Druids», «Gilbert Goodmate»... La culpa hay que repartirla entre las multinacionales, que no publican aquí lo que sí sale en Francia, y las distribuidoras nacionales, reacias a vender todo lo que no sean arcades 3D o estrategia. Las miles de copias vendidas de títulos desconocidos como «Morpheus» o «The Longest Journey» merecen que se le dé una oportunidad a este tipo de juegos. Esperemos que los interesados se den por aludidos...

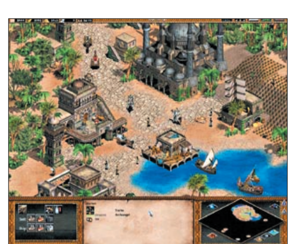
AGE OF KINGS

ESTRATEGIA

Bendita caballería

@ Mis amigos me hablan maravillas de la catafracta ¿Qué tiene de especial?

Antonio



La catafracta es una unidad de caballería de la civilización bizantina, importante porque posee una gran bonificación contra la infantería, y porque es la única unidad con este tipo de bonificación. Permite arrasar cualquier ejército de unidades de infantería salvo las más resistentes, como los caballeros teutónicos o los samurais.

BALDUR'S GATE

ROL

Armas letales



@ ¿Qué arma hace más daño? ¿Una con 1D8 puntos de daño o una con 2D4? ¿El factor de velocidad es mejor cuanto más alto o cuanto más bajo?

Javier

Cualquier arma puede ser letal si se usa bien. En este caso dos dados de cuatro siempre harán más daño que uno de ocho, porque los dados de cuatro tienen las aristas más picudas, y como se arrojan dos en vez de uno, es más fácil sacarle un ojo a alguien. En cuanto a las velocidades de las armas, las que tienen un número más bajo son las más rápidas. Pero recuerda que eso sólo influye a la hora de ver quién pega primero, no en el número de ataques por asalto.

El truco del oro

@ He acabado «Baldur´s Gate 2» pero me gustaría tener algún truco para oro infinito o experiencia, porque no he podido probar algunas armas.

Príncipe

Primero debes abrir el fichero baldur.ini. Busca el encabezado [Program Options] y escribe debajo: Debug Mode=1
Guarda los cambios y empieza a jugar. Pulsa Control+Espacio durante la partida para abrir la consola y escribe: CLUAConsole:AddGold(100000)
Con eso ganarás 100.000 monedas de oro. Puedes poner un número más grande entre los paréntesis si quieres más dinero.

BROKEN SWORD II

AVENTURA

¿Qué hago en la casa del árbol?

Estoy en el nivel en el que George y Nico llegan a Quaramonte. Con ayuda del camión de Duane salgo de la cárcel y llego a un paisaje donde hay una casa en un árbol. Aquí aparece una prensa de piedra que hago girar, pero no sé para qué sirve.

Antonio Alavedra



Si escuchas al pie del árbol, oirás que de la cabaña sale música. Alguien está tocando el órgano. Tienes que hacerlo salir, así que

Microencuesta

Aventuras de éxito: ¿originales o continuaciones?

Es el eterno dilema de la publicación de juegos, pero los aventureros lo tienen claro: el 48% de los votantes prefieren una continuación de una aventura de éxito. Es un resultado lógico, si tenemos en cuenta que en el género abundan las series míticas de seis o siete capítulos. Por el contrario, el 30% de los opinantes optan por un juego original. Tim Schafer, con títulos como «Day of the Tentacle», «Full Throttle» y «Grim Fandango», es el mejor abanderado de esta política. Por último, el 22% restante está indeciso, pues defiende una u otra postura en función de cada aventura.

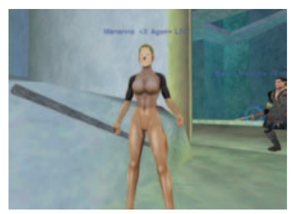
El próximo mes:
¿Cómo deberían ser los juegos de estrategia?

Por turnos | En tiempo real | Un sistema mixto

Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es y participa en nuestros sondeos.

Curiosidades

Bug sorprendente



La última expansión de «Everquest» además de aportar numerosas novedades, también ha venido con un curioso bug. La raza humana, en algunas zonas de la luna de Luclin, sufre unos misteriosos efectos secundarios. Con pudor y sorpresa, los jugadores observan como, mientras luchan contra poderosos enemigos, se encuentran de pronto en paños menores... y si no que se lo digan a esta bella humana.

Tex Murphy



Los creadores de la serie «Tex Murphy», en un intento desesperado para convencer a Microsoft y hacer un nuevo título de la saga, ¡han creado un serial de radio basado en el juego! En su página web se ofrecen los capítulos descargables con la única condición de que, si te gustan, firmes una petición para recuperar la saga. El culebrón está en: www.unofficialtexmurphy.com/theater/theater.shtml

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

coloca el diario en las hojas mojadas, y usa la piedra de obsidiana en la prensa. Esta acción provocará un incendio que hará salir de la cabaña a Hubert, el misionero francés. En el inventario que incluyes en tu carta te falta el diario, por eso no puedes acabar el puzzle. Lo encontrarás en la casa de Oubier, al principio, nada más bajar las escaleras.

C&C: RENEGADE

■ ACCIÓN

¿Imposible jugar por Internet?



He probado la beta pero me resulta casi imposible jugar con fluidez en Internet en la mayoría de los servidores. ¿Qué hago?

Pablo Martínez

Lo primero, instala los parches. Si ya has probado el segundo y sigue fallando en la opción de filtros de GameSpy inserta el valor "dedicated=1". Así eliminarás todos aquellos servidores de rendimiento dudoso. También es recomendable que en las opciones del juego indiques exactamente el tipo de conexión que utilizas, o de lo contrario el código de red solicitará más paquetes de información de los necesarios.

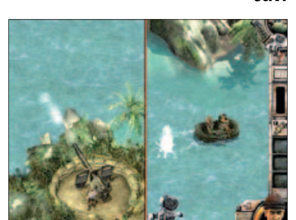
COMMANDOS 2

■ ESTRATEGIA

Fase bonus

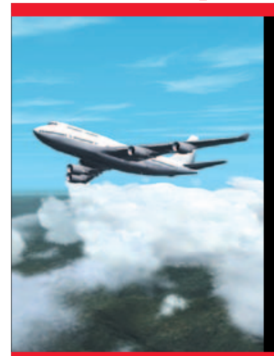
¿Dónde están los bonus en la misión "Salvad al Soldado Smith"?

Javi



Para desbloquear la misión bonus necesitas seis fragmentos de la fotografía. Dos están en los cajones del dormitorio y del cuarto de baño de la segunda planta del edificio donde fue capturado Tiny. Otra en la alacena de la primera planta del inmueble donde se descubrió a Inferno. La siguiente en un cajón de los de la primera planta de la casa donde arrestaron a Duke y otra en el armario de la habitación donde capturaron a éste. La última te espera en una caja, dentro del avión abatido.

Pasatiempos 1



¿Cuál de los siguientes aviones comerciales NO aparece en la edición estándar de «Microsoft Flight Simulator 2002»?

A) Cessna Grand Caravan

B) Cessna 208 Caravan con flotadores anfibios

C) Cessna 172S skyhawk SP

DARK AGE OF CAMELOT

■ ROL

Dudas varias

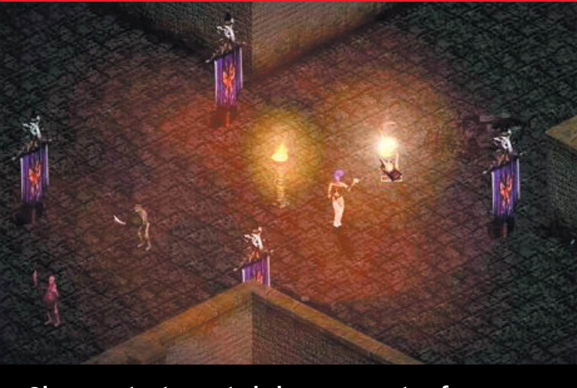


¿Puedo descargarme el juego gratuitamente en Internet o tengo que comprarlo? ¿Cuál es el mejor servidor para jugar con españoles? ¿Hay alguna página del juego y de los clanes? ¿Dónde hay un chat para hablar con españoles sobre el juego? ¿Qué vistas tiene? ¿El reino de Midgard y la raza Kobold son ideales para un hechicero o mejor mirar en otro reino?

Hunter

Allá vamos. Tienes que comprarlo en tiendas de importación o por Internet. Para la versión americana los españoles están concentrados en los servidores de Morgan La Fay y Merlín. Para hablar con españoles métete en #dark_age_of_camelot en cualquier servidor del IRC Hispano. Las vistas son primera persona, tercera persona y cámara fija. En Midgard, los kobolds pueden ser runemasters, que son grandes hechiceros, sus equivalentes en otros reinos son los wizards en Albión y los eldritchs en Hibernia.

Pasatiempos 2



Observa atentamente la imagen que te ofrecemos y responde a la siguiente pregunta: ¿A qué juego pertenece?

A) «Diablo»
B) «Diablo 2»
C) «NightStone»
D) «Nox»
E) «DarkStone»

Escaladores



Nunca nadie hubiese imaginado a los ejércitos NOD y GDI colaborando, pero quien escribe estas líneas asistió atónito a una partida en la que todos los jugadores cesaron el fuego para formar una cadena de vehículos, con la única y trivial intención de trepar hasta la torre de control NOD... ¿Qué no tiene ninguna utilidad? De acuerdo, pero como podría haber dicho Neil Armstrong: "Yo he llegado primero".

Hackers

En teoría, Battle.net debería ser un bastión impenetrable para los hackers de «Diablo 2». Gracias al sistema de almacenamiento de personajes en el servidor, Blizzard confiaba en que los tramposos verían sus actividedes neutralizadas. Pero hete aquí que en nuestra imagen del mes nos encontramos con que en el "lobby" hay un personaje de nivel 191 que atiende al nombre de "Hyper-tetas". Fascinante.

Lenguas de trapo

"¿Yo, el creador de las aventuras de acción? Es exagerado... Tipos como Peter Molyneux son los verdaderos maestros. Yo sólo soy un simple escritor de guiones que busca lo mejor para entretener a los jugadores"
Hubert Chardot, diseñador de «Alone in the Dark»

"Si «Duke Nukem Forever» fuese una simple adaptación sobre el engine de «Unreal», ya estaría acabado. Crear un videojuego original requiere su tiempo, pero lograr que no parezca obsoleto en el momento de su venta requiere aún más tiempo."
Stephen Cole, editor de niveles del juego

"En la versión Gameboy Advance, hemos implementado una interfaz que es mejor que el ratón de PC."
Charles Cecil, creador de «Broken Sword»

"«Links 2003» es tan realista que te puede ayudar a mejorar mentalmente cómo juegas."
Sergio García, golfista "imagen" del programa

"«Unreal 2» será una porquería de juego. Las [falsas] expectativas son el mayor enemigo de los videojuegos, así que será mejor que todos penséis que va a ser lo peor que hayáis visto... aún así, compradlo. Igual os sorprende."
Aaron Leiby, programador jefe de «Unreal 2»

"Cuando estás dibujando una cara que se ríe, tienes que estar de buen humor. Y para dibujar una cara enfadada, también tienes que estar enfadado. Así tus emociones se transmiten al personaje"
Shigeru Miyamoto, autor de la serie «Zelda»

Escuela de estrategas



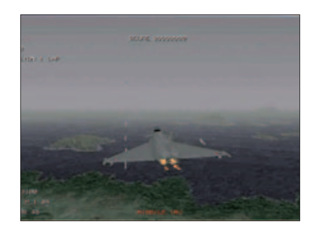
El Miliciano Partizano

¿Rendirse? ¡Jamás!

Son varios los profesionales que ven en la diversificación de los estudios que han apostado tradicionalmente por la estrategia –como Westwood ahora con «C&C: Renegade» o Bungie, que renunció a «Myth», por «Halo»– una crisis del género. Para contrarrestar esta tesis, bastaría con que argumentásemos la retahíla de nuevas empresas que se están volcando en hacer buenos títulos de estrategia, como Relic, Stainless Steel Studios y un largo etcétera. A diferencia de los inmisericordes seguidores de los tiroteos, los estrategas nos caracterizamos por la ecuanimidad en nuestras decisiones. Por esta vez quedan indultados, pero en lo sucesivo deberán medir sus palabras. Quizá en un futuro, cuando osen calumniar el género, ya no seamos tan piadosos, o quizá logren finalmente vencernos, porque su amado shoot'em up esté impregnado de la esencia más pura de la estrategia. De nuestra estrategia.

EUROFIGHTER TYPHOON
SIMULADOR

¿Una nueva versión de EF 2000?



@ Me he enterado que se ha publicado «Eurofighter Typhoon», de DID. Sólo quiero saber si habéis hecho el análisis de este sim y qué tal es. ¿Es una reedición de «EF 2000»?

Rodolfo Di Pietro

El juego se publicó en mayo del año pasado y lo comentamos en el MM 76. En cuanto a su calidad, en su momento recibió una nota bastante alta de 85 puntos. Gráficamente es impecable (incluida una sorpresa en forma de escarapelas españolas adornando al futuro avión de nuestro Ejército del Aire) y los modelos de vuelo son correctos. Eso sí, si eres un aficionado a los simuladores de vuelo más rigurosos éste te va a dejar algo frío ya que ha renunciado a una parte de realismo y se han añadido unas gotas de estrategia a fin de hacerlo más accesible a un público más amplio.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
VELOCIDAD

La IA da problemas

@ No comprendo por qué en el modo más exigente de simulación los coches controlados por el ordenador embisten mi monoplaza en cada salida. Luego, durante la carrera, se estrellan contra cualquier coche que se haya cruzado sin intentar esquivarlo. Me imagino que es un error de Inteligencia Artificial, ¿tiene solución?

Diego Garrido



En efecto, es un grave error en las rutinas de IA de los pilotos controlados por el ordenador, que pilotan con gran realismo, pero que no son capaces de detectar la presencia de nuestro coche ni la de ningún otro. Este tema lleva coleando desde el lanzamiento del juego. UbiSoft, alertada por cientos de quejas de los usuarios, prometió, mediante un comunicado en su página web, crear un parche para solucionar este problema, pero sigue sin saberse nada del mismo y en VideoSystem, el grupo de programación del juego, tampoco contestan sobre fechas.

FIFA 2002
DEPORTIVO

Fallos en las alineaciones



@ En «FIFA 2002», cuando coloco a los jugadores en una posición específica, sobre el césped aparecen en otra, normalmente los defensas en la delantera y viceversa. ¿Es un fallo del juego? ¿Hay alguna forma arreglarlo?

Pedro de la Torre

No es un error interno del programa. Es la consecuencia de la nefasta descripción en iniciales de las posiciones, que se ha traducido del inglés sin tener en cuenta las denominaciones que se emplean aquí. Además, la disposición táctica y la estrategia elegida afectan a la descripción de las posiciones. Te recomendamos que pruebes diversas alineaciones con la visualización de los nombres de los jugadores conectada para que así puedas anotar en una libreta las correspondencias oportunas.

GABRIEL KNIGHT IV
AVENTURAS

Aventuras clásicas

@ ¿Van a salir «Broken Sword III» y «Gabriel Knight IV»? ¿Sabéis si hay previstas más aventuras de dibujos animados como esas o como «Runaway»?

Antonio Moral

«Broken Sword III: The Sleeping Dragon» será publicada por Revolution a finales de año. Será una aventura clásica en 3D, con algunos toques de acción, protagonizada por la misma pareja de héroes que participó en las anteriores entregas. En cuanto a «Gabriel Knight IV», Jane Jansen, creadora de la saga, ha reconocido que dispone del guión para esta cuarta parte, e incluso para una quinta, pero como es la compañía Sierra la que posee los derechos, no podrá ponerse manos a la obra hasta que Sierra se lo pida. Otras aventuras, de "dibujos animados" previstas para los próximos meses son «Simon The Sorcerer 3D», «The Westerner» y «Jazz & Faust»

GALACTIC BATTLEGROUNDS
ESTRATEGIA

Más recursos

@ Tenéis algún truco para conseguir recursos. Estoy harto de "trabajar".

El_Enterrador

Quién es quién

Roberta Williams: Crear un género



EN 1979 ROBERTA WILLIAMS era una programadora de aplicaciones que se aburría en su trabajo. Cuando estaba a punto de abandonar la informática, su marido, Ken Williams, le regaló un ordenador Apple y la aventura de texto «Colosal Cave». Así descubrió su pasión por la creación de juegos.

ANTE LA ESCASEZ DE TÍTULOS EXISTENTES, el matrimonio Williams decidió fundar su propia compañía, y crearlos ellos mismos. Así nació, en 1980, Sierra On-line.

ROBERTA WILLIAMS diseñó su primer juego en la mesa de la cocina.

«MYSTERY HOUSE», su primer lanzamiento, fue la primera aventura que utilizó gráficos. Ken la duplicaba en su ordenador y vendía las copias en una bolsa de plástico.

EN 1984, IBM ENCARGÓ A ROBERTA un proyecto de alto secreto: la creación de una aventura con gráficos en color para el primer PC de la historia, el modelo PCjr. Fue bautizada con el nombre de «King's Quest I». Por primera vez, el protagonista aparecía en pantalla. «King's Quest I» es la primera aventura gráfica de la historia.

ROBERTA WILLIAMS PARTICIPÓ como diseñadora y programadora en los cuatro primeros capítulos de «King's Quest». Hizo labores de guionista y productora en el resto. También creó algunos títulos para niños, como «Mixed up Mother Goose».

TRAS CREARSE UNA REPUTACIÓN de diseñadora de juegos azucarados e inocentes, Roberta sorprendió a todo el mundo con la creación de la saga de «Phantasmagoria», dos películas interactivas donde había actores reales y se podía encontrar un alto contenido de escenas violentas, cercanas al "gore".

EN 1998, TRAS LA PUBLICACIÓN de «King's Quest VIII» y la venta de Sierra a Vivendi, Roberta Williams se retiró de la programación. Hace apenas unos meses confesó que, si algún día regresa, será para diseñar un juego online.



Pues ahí van. Abre la ventana del chat (que en este caso nos sirve de consola) pulsando intro. Luego escribe: forcefood, para conseguir 1.000 unidades de comida; forcenova, para conseguir 1.000 unidades de cristales nova; forcecarbon, para conseguir 1.000 unidades de carbón; y forceore, para conseguir 1.000 unidades de oro.

GEFORCE 2 MX400

HARDWARE

Cambio de tarjeta

@ ¿Podéis recomendarme una nueva tarjeta gráfica? La que viene integrada en mi placa base es insuficiente No sé si merece la pena el gasto de una GeForce2 MX 400 con respecto a una TNT2 de 32 MB.

Bernardo Segura

¡A por la GeForce2 MX 400!, ni lo dudes. Es más cara, pero dispone de T&L por hardware, función que ya utilizan la mayoría de los juegos y que permite una renderización mucho más rápida. Además, un procesador GeForce2 es seis veces más rápido que un TNT2.

Pasatiempos 3

Observa atentamente la imagen adjunta y, en menos de tres segundos, –este desafío es pan comido para un maniaco como tú– responde sin pestañear a todas las preguntas que te planteamos a continuación:

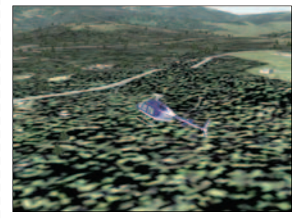


- ¿Cuál es el nombre del juego?
- ¿Cuántas pruebas hay que superar?
- ¿Cómo se llama el pollo?
- ¿Qué nueva criatura se ha incluido?

HELICÓPTEROS

SIMULADOR

Nuevos juegos



@ Llevo años jugando con simuladores; mis preferidos son los de helicópteros. ¿Hay algún juego nuevo que vaya a salir próximamente?

Ltn. Ryan "G"

Excepto «Comanche 4» y «Search & Rescue 2»,recién publicados, no hay muchas novedades a la vista. Sólo hay rumores sin confirmar sobre un nuevo "sim" de helicópteros de Jane's.

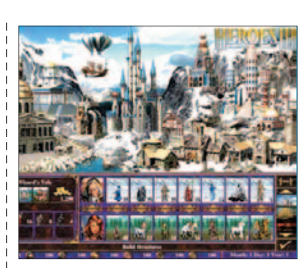
HEROES OF MIGHT & MAGIC III

ESTRATEGIA

Multijugador

@ ¿Cómo puedo solucionar los problemas que no me dejan jugar en el modo multijugador a través del TCP/IP?

MegaH Mharilyn



Si después de reinstalar el juego el problema persiste, debes tratar de conseguir un parche, con el que actualizar el programa y de este modo subsanar los molestos bugs existentes. Para encontrar los parches, pásate por la web oficial del juego; toma nota de la dirección: www.3do.com/products/pc/heroes3/

Elegidos para la gloria



CINCUENTA MIEMBROS DEL CLAN ODISEA de «Everquest» organizaron una expedición de caza para terminar con el poderoso dragón que habita en Dreadlands, Gorenaire. Lo localizaron en las inmediaciones de las cordilleras montañosas cercanas a las temibles ruinas de Karnor. Tras una sangrienta batalla todos resultaron muertos y, aunque el resultado no fuera el deseado, pasaron un buen rato y han prometido tomarse la revancha. Hay gente para todo.



CLAN BASE HA CREADO un nuevo "ladder" español para el mod de «Halflife», «Day of Defeat». La creciente expansión de los clanes españoles en las competiciones ha promovido la necesidad de contar con un ranking propio. Así se espera incentivar la aparición de clanes nacionales y su participación en los torneos internacionales regulados por Clan Base. Para más información o inscribir vuestro clan en el "ladder" español sólo tenéis que entrar en www.clanbase.com



MIEMBROS DEL CLAN EXPLORADORES de Camelot, localizados en el reino de Hibernia del servidor Morgan Le Fay, del juego «Dark Age of Camelot», lograron asaltar y conquistar con éxito, y sin ayuda externa, el castillo de Caer Benowyc en la peligrosa frontera del reino enemigo de Albion. Gracias al uso de un ariete lograron echar abajo las puertas de la fortaleza y con muchos sacrificios derrocar al señor del castillo. Toda una hazaña que esperamos se repita y sea imitada por el resto de clanes españoles del juego.

Pasatiempos 4

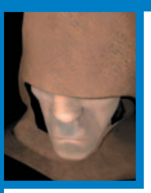
Busca la respuesta correcta:

1. ¿Qué compañía ha realizado el juego oficial de la Champions League 2001/2002?
A) EA Sports
B) Virgin Interactive
C) Silicon Dreams

2. ¿Qué jugador fue portada en «FIFA 2001»?
A) Gaizka Mendieta
B) Raúl
C) Iker Casillas

3. ¿Cuál de las siguientes disciplinas deportivas no ha sido recreada en «Salt Lake 2002»?
A) Esquí alpino
B) Snowboard
C) Esquí de fondo

Maníacos del calabozo



Ferhergón

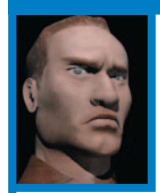
Una nueva reunión

Corría el mes de octubre de 1987 y Micromanía estrenaba una sección con estas palabras: "Si eres un vicioso de los RPG estás de enhorabuena". Era la primera reunión de los Maníacos del Calabozo. Hoy, casi doce años después, yo, Ferhergón, comienzo la reunión como siempre la he terminado, despidiéndome. Pero no sin dejar de agradeceros a todos los Maníacos los estupendos momentos que hemos compartido durante todos estos años, desde el principio, desde «Dungeon Master» y «Elvira», hasta las últimas aventuras de Black Isle, pasando por clásicos como «Bloodwych», y, mi gran preferido, «Shadowlands». En fin, los seres inmortales no lloran por relaciones de duración tan breve, pero alguna lágrima se nos está escapando. Por suerte, la sucesión está asegurada: os presento a Schmendrick, quien de ahora en adelante presidirá este vuestro foro. El próximo mes, más.... Y MEJOR.

La Comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade



El Agente Ryan

Viva la cultura global

Hace tres años los pocos ¿afortunados? que utilizaban Internet lo hacían para navegar o enviar e-mails, y el juego en red sólo era posible cuando llevábamos nuestro ordenador bajo el brazo a casa de Manolete, el del quinto. Hoy en día, las cosas ciertamente han cambiado. Tanto, que la globalización ha llegado al mundo de los videojuegos con la conciencia de grupo, y si todo marcha al ritmo frenético del "más complejo todavía", no nos extrañaría que pronto pudiésemos participar en arcades en primera persona de componente estratégico / conversacional / cooperativo, desarrollados en mundos persistentes más grandes de lo que nadie podría soñar. ¿Qué eso es una utopía…? Pues quizás las primeras líneas de código se estén escribiendo ahora mismo mientras negamos la evolución del videojuego hacia la realidad virtual.

JUGAR CON LOS CLÁSICOS

AVENTURA

¡No puedo jugar en Windows XP!

Soy un fan empedernido de las aventuras clásicas de LucasArts, pero tengo un problema: ¡La mayoría de ellas no funcionan en Windows XP! Unas no tienen voces, y otras ni siquiera arrancan. ¿Existe alguna forma de configurar Windows XP para poder jugar con ellas?

Julio Román



Existen varias formas de arreglarlo. En primer lugar, prueba con el modo de compatibilidad de Windows XP: busca el fichero de arranque del juego, selecciónalo con el botón derecho, y pincha en la orden "Propiedades". Selecciona la solapa "Compatibilidad" y marca la casilla "Ejecutar este programa en el modo de compatibilidad". A continuación, elige Windows 95. Si no funciona, prueba con la opción Windows98/Me, y marca las casillas "Ejecutar con 256 colores", "Ejecutar con una resolución de 640x480" y/o "Desactivar los temas visuales". Esto resuelve muchos problemas.

Si, aún así, todavía falla algún título, entonces puedes probar el parche llamado "LEC Quick & Easy", creado por un programador amateur, que arregla la compatibilidad de casi todos los juegos de LucasArts con Windows XP. Puedes descargarlo de: www.mixnmojo.com

También necesitas las librerías VDMSound, descargables en: https://sourceforge.net/projects/vdmsound/

Como última solución, puedes usar el intérprete ScummVM, que reajusta el código interno de los juegos para convertirlo en nativo Windows e, incluso, añade mejoras gráficas y sonoras a las aventuras. Su web es: http://scummvm.sourceforge.net

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

ACCIÓN

Tarjeta gráfica lenta

Mi problema es la lentitud que detecto durante el juego, sobre todo en escenas con bastante humo o con muchos enemigos en mi PC. Tengo un Pentium 4 a 1,7 Ghz con una tarjeta gráfica nVidia TNT2 64 de 32 megas.

Anónimo

Es aconsejable que cambies la tarjeta gráfica, la que tienes está ralentizando el potencial de tu Pentium 4 a 1,7 Ghz.

La tecnología TNT2 está desfasada para muchos juegos actuales, porque este procesador no dispone de transformación e iluminación por hardware, y ambas operaciones pasan a la CPU, con la consiguiente ralentización.

Sería deseable que optaras por una tarjeta gráfica GeForce2 MX 400, y si te lo puedes permitir conseguirías una buena integración con tu CPU con una GeForce3 Ti 200 ó 500, sin olvidar la ATI Radeon 8500.

MYST III

AVENTURA

¿Cómo hago crecer la planta?

He conseguido llegar hasta la Era Edanna, pero hay una planta en espiral que no me deja avanzar. ¿Hay alguna forma de superarla?

Ana María Lafuente

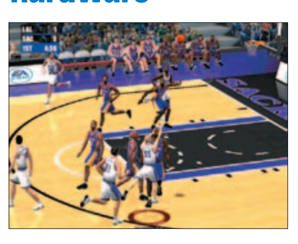


Deja atrás el nido del pájaro y observa otro arbusto similar, pero encogido. Eso es porque está seco. Unos metros más adelante se asoma una planta bulbosa repleta de agua, pero no tenemos los instrumentos para abrirla. Sigue el sendero y empuja una flor con forma de abanico para que deje pasar los rayos de sol. Éstos se reflejarán en otra planta. Muévela para que los rayos se desvíen e incidan en la planta bulbosa; explotará y regará el arbusto seco, abriendo un nuevo camino.

NBA LIVE 2001

DEPORTIVO

Problemas con el hardware



Tengo un Pentium II a 350 MHz con una tarjeta nVidia TNT2, y siempre se produce una ralentización en cada tiro o durante la suspensión. Cumplo los requisitos mínimos, ¿qué está pasando?

Anónimo

Aunque tienes un hardware limitado para este juego, no deberías tener problemas jugando a 640x480 y en el nivel de detalle más bajo. En cualquier caso, es necesario que actualices el programa usando la utilidad de autoconfiguración. Mejor será que lo hagas cuando puedas estar tiempo conectado a Internet, el parche es de ¡300 megas!

A debate

¿En los juegos de acción, la violencia potencia el realismo o es sólo una excusa?

Este mes tratamos a debate un tema que, pese a parecer excesivamente visceral, puede resultar mucho más edificante bajo el punto de vista de verdaderos aficionados. Así pues: ¿Es la violencia gráfica una manera de conferir realismo y credibilidad a los juegos de acción, o es sólo una excusa para vender más?

Pedro Casas, de Castellón, cree que las compañías simplemente ofrecen lo que demanda el público, puesto que el negocio sólo es rentable para los títulos más vendidos, y la violencia forma parte del engranaje. Por otro lado, Carlos Rodríguez, de Madrid, opina que el uso de la sangre en juegos bélicos es prácticamente obligatorio, del mismo modo que nadie concebiría ver "Salvar al Soldado Ryan" sin violencia explícita. Según Carlos, el realismo de «Medal of Honor» queda limitado por su falta de hemoglobina. Sin embargo, el amigo Radiz argumenta efusivamente que los videojuegos son una forma de "expresarse", y por lo tanto el uso o abuso de la sangre en ellos puede llegar a relativizar la violencia "per se". Desde su punto de vista, la televisión y el cine nos hacen inmunes a la violencia gráfica, mientras que los videojuegos nos hacen cómplices de ella. Por el contrario, Sergio García, de Valladolid, asegura que suele escoger juegos 3D violentos porque le relajan y le ayudan a descargar la agresividad diaria de su entorno de trabajo. Finalmente, Álvaro Plaza de Sevilla, cree que la violencia gráfica "virtual" es exagerada y adulterada por las empresas jugueteras para desacreditar un mercado que les está comiendo terreno a pasos agigantados. Interesantes y dispares cavilaciones, sí señor...

Para el mes que viene, os proponemos el siguiente tema: ¿Vale la pena pagar una cuota mensual para jugar a un juego de rol online? Esperamos vuestras opiniones por carta o por e-mail en lacomunidad@micromania.es

NBA LIVE 2002
DEPORTIVO

¿Saldrá para PC?



@ ¿Saldrá este año «NBA Live 2002»? He leído que tendríamos que conformarnos con la edición del año pasado pero he visto vídeos y mucha publicidad.

David Mariscal

No habrá «NBA Live 2002» para PC, la publicidad y los vídeos deben corresponder a las versiones de consola. Los responsables de EA Sports dicen que necesitan más tiempo para crear la auténtica revolución que esperan conseguir con la versión que se publicará el próximo año.

RALLY TROPHY
VELOCIDAD

No me responden

@ Estoy desesperado. Los coches no responden a las teclas de dirección y freno. ¿Tengo algo mal configurado o es que el juego es así?

Pedro Sáez



No se trata de un error, ni de un problema de configuración. Simplemente, «Rally Trophy» es el simulador de rallies más exigente que hemos visto en el pilotaje. Su motor de cálculo de la dinámica y reacciones del coche es complejo, y distingue entre tracción delantera y tracción trasera. Así, en los tracción delantera el volante apenas altera la dirección del coche, y será dando suaves toques de freno y acelerando al salir de la curva como podremos mantener el coche en la trayectoria ideal. En los tracción trasera, es casi lo contrario, hay que jugar con el contravolante y no abusar del acelerador.
En este juego, además, es más que recomendable emplear volante y pedales como dispositivo de control, pues el teclado no admite el margen de movimiento en la dirección que exige su conducción.

REAL WAR
ESTRATEGIA

Trucos muy reales

Soy un entusiasta de la estrategia aunque a veces todavía me atasco ya que no tengo mucha experiencia. Siempre he creído que lo mejor en esos momentos es pedir ayuda. Por cierto... ¿podéis darme algún truco interesante para «Real War»?

Luis de Santiago



Para activar los trucos lo primero que debes hacer, durante el juego, es pulsar la tecla "Ctrl" y, sin soltarla, pulsar también de manera sucesiva "F", "X", "C", "H". Tras la aparición de un mensaje indicándote que los trucos han sido activados, dispondrás de varias posibilidades.
Para adquirir el control de cualquier edificio o unidad sitúa sobre él el cursor, pulsa "Ctrl" y, sin soltarla, pulsa "F5".
Para cambiar de bando pulsa la tecla "Ctrl" y, sin soltarla, pulsa "F7". Por último, si deseas aumentar tus suministros hasta 5.000 pulsa "Ctrl" y, sin soltarla, pulsa "F9".

EL ESPONTÁNEO

"No puedo esperar más. Recogería firmas para que sacaran ya «Medal of Honor 2»."

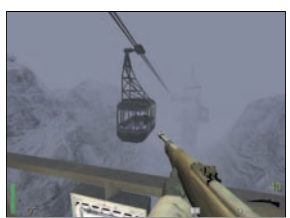
Jorge Portillo

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
ACCIÓN

Matar a "Uber"

@ Ya no sé qué hacer para acabar con Uber Soldat.

Jorge Vázquez



Primero debes asegurarte de que llevas un arma contundente, un bazooka o como mucho una ametralladora pesada. Luego, tienes que buscar una zona del laboratorio que tiene un cristal blindado y refugiarte allí. A continuación, asomándote sucesivamente por cada uno de los extremos de la sala, espera a tenerlo a tiro y dispárale. Si tienes paciencia, acabarás con él, aunque te llevará un tiempo.

Locos del volante



Warrior

El dilema de Internet

Los fanáticos de los juegos de velocidad nunca nos pondremos de acuerdo con los responsables de producto y demás cabezas pensantes de esta industria. Ahora que los dispositivos de volante y pedales son más asequibles (y mejores) que nunca y podemos disfrutar al máximo de nuestros títulos favoritos de velocidad, se reduce drásticamente la producción en el género. Sin ir más lejos, llevamos demasiado tiempo esperando un nuevo «Need for Speed». Y lo que nos queda... ya que parece que sus responsables se han pasado al juego online con «Motorcity». Muy bien, pero si el mercado de PC se orienta definitivamente hacia las partidas en Internet, que lo hagan con todas las consecuencias, es decir, se debe empezar por proponer unos precios de alta en los servidores mucho más bajos, pues ya pagamos demasiado por la conexión de ADSL o cable, únicas vías posibles para jugar en la red a juegos de coches con un apartado técnico decente sin sufrir un "lag" estratosférico.

Hace 10 años



Nuestro número 49 venía especialmente cargado de páginas, y es que en su interior incluimos un informe acerca del concepto "multimedia", algo que de repente estaba en boca de todos pero que nadie sabía muy bien qué era. En él os contábamos todo lo referente a las nuevas tecnologías de imagen y sonido digital, incluyendo temas como la realidad virtual o el diseño 3D, así como su estado de desarrollo en nuestro país.
Además, también hicimos un completo análisis de un juego que provocó pesadillas a toda una generación de usuarios de PC, el terrorífico «Dark Seed», junto con una extensa entrevista al responsable de su inquietante ambientación, H.R. Giger, famoso por su trabajo en la serie de películas "Alien". Otros juegos que saltaron a nuestra portada fueron «Elvira 2», «Where in Time is Carmen Sandiego» y «Larry V», todos ellos continuaciones de series de enorme prestigio y reconocimiento.
Por último, pero no por ello menos importante, os presentábamos un extenso dossier imprescindible en el que os revelábamos todas las novedades y proyectos que se habían presentado en el ECTS de aquel olímpico año 1992, que ahora parece tan lejano...

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos comentados en la sección Reviews en este número de Micromanía tu juego favorito. Envíanos un e-mail al buzón de la comunidad indicando tu juego y las razones por las que lo has seleccionado y entre todos elegiremos el juego del mes.
En esta ocasión, después de largas deliberaciones, nuestro voto es para «Civilization III», la última entrega de una de las sagas históricas del género de la estrategia, que vuelve a la carga con más fuerza que nunca.

Planeta virtual



Comandante Harris

Ni tanto ni tan calvo

Leo en Internet que el atentado del 11-S sigue provocando marejadas en el mundo del videojuego, como la piedra que cae en el agua y las olas llegan a la orilla tiempo después.

Todos recordamos la polémica surgida sobre «Flight Simulator» y el entrenamiento de los terroristas. Pues bien, aún hoy las consecuencias siguen haciéndose visibles para Microsoft. Tras más de 15 años vendiendo la burra de que su programa era "real" y la herramienta utilizada por pilotos aficionados y profesionales para perfeccionar su entrenamiento, las acusaciones les han hecho retractarse y asegurar con vehemencia que se trata sólo de un juego sin más aspiraciones... Seamos serios, Sr. Gates. Que un horrible atentado no le haga ver lo que todos los aficionados a los simuladores ya sabíamos hace mucho tiempo: La línea que separa realidad y ficción es muy gruesa y se ve hasta sin gafas.

SIMULADOR DE F1
VELOCIDAD

¿Cuál es el mejor simulador de F1 para empezar?



Hace poco que poseo un PC y me apasiona la Fórmula 1. ¿Podéis recomendarme un "sim" con buenos gráficos que no requiera experiencia?

Anónimo

Casi todos lo simuladores de Fórmula 1 tienen un modo arcade o un nivel de dificultad básico que deshabilita el realismo en las respuestas del monoplaza. No obstante, entre todos los títulos disponibles de la oferta actual, «Grand Prix 3» de Microprose o «F1 2001» de EA Sports son los que tienen un modo de iniciación más asequible, bien como nivel de dificultad establecido o desconectando opciones del realismo.

SOLDIER OF FORTUNE II
ACCIÓN

¿Cuándo saldrá?

¿Tenéis noticias sobre la fecha de salida de «Soldier of Fortune II»? He oído que lo han retrasado ¿Sabéis si saldrá traducido al castellano?

Seifer



Efectivamente Activision ha retrasado el lanzamiento de tan esperado título y hasta principios de mayo (como mínimo) no aparecerá publicado. Por otro lado, puedes dar casi por seguro que el juego vendrá subtitulado al castellano, aunque el tema de las voces ya es otro cantar...

STARCRAFT 2
ESTRATEGIA

Verdad o mentira

¿Sabéis algo acerca del posible desarrollo de la segunda parte de «StarCraft»?

Dani

«StarCraft 2», mal que nos pese, no deja de ser un rumor. Uno de los muchos que circulan por Internet. Al preguntar a la compañía, en una reciente entrevista, sobre la autenticidad de esta "noticia", el mismísimo Bill Roper nos ha confesado que Blizzard actualmente no está trabajando en «Starcraft 2». Tendremos que creerle.

STAR WARS BATTLE FOR NABOO
ACCIÓN

Una ayuda

Estoy un poco perdido y me gustaría que me dierais unos trucos para poder avanzar en el juego.

José Herrero



Para acceder a los trucos dírigete desde la pantalla de presentación al menú de Opciones y elige la entrada Códigos de acceso. Luego introduce los siguientes códigos y obtendrás los resultados que se indican a continuación de cada texto.

LFZWHXAA: Vidas infinitas.
JHGNRGAS: Abre todas las fases del juego.
NIZWAGAO: Activa todas las naves disponibles.
CXSJMIAA: Nos permite vencer a los enemigos con un disparo.

SUBMARINE TITANS
ESTRATEGIA

Trucos especiales

¿Conocéis algún truco para «Submarine Titans»?

Alberto López

Para activar la consola pulsa la tecla enter. Introduciendo luego los siguientes códigos, conseguirás las ventajas indicadas.
Fow: Muestra todo el mapa.
Tech: te permite disfrutar de toda la tecnología desde el principio.
Energy: energía infinita para la raza Silicon.
Metal: obtienes 1.000 unidades de metal.
Air: recarga todas las existencias de oxígeno.
Silicon: para la raza silicon, conseguimos silicio.
Corium: obtenemos 5.000 unidades de corium.
Gold: sumamos 1.000 unidades de oro.
Exiton: conseguimos 1.000 unidades de oro, 5.000 de corium y 10.000 de metal.

WEBS AVENTUREROS
AVENTURA

Aventuras amateurs

¿Hay webs de aventuras amateurs? Estoy trabajando en el proyecto Benesoft

Floppy

Contactos

TENGO UNA WEB DE MAPEO en español, recojo los mejores mapas que me llegan y los publico. Sobre todo me interesan mapas de «Counter-Strike». Mi Nick es PeLu. La dirección url es: http://mismaps.da.ru

BUSCO GENTE para ayudarnos en el desarrollo de un juego de rol basado en Saint Seiya, o sea, Los Caballeros del Zodiaco; concretamente de la parte que no se hizo serie. El juego se está desarrollando con 3d Studio y Rpgmaker, aunque queremos incluir cosas programadas a pelo. La página del grupo es usuarios.tripod.es/froduko o www.hadesproject.cjb.net. Mi nick es Shaka y el mail para contactar con nosotros es: froduko@yahoo.es

COMPRO Spectrum 48k, Spectrum+3 y juegos que funcionen en estos ordenadores. Si alguien tiene algo de esto y quiere ponerse en contacto conmigo puede hacerlo en joseteer@terra.es

COMPRO "ChessMaster" para Gameboy Color. Precio a convenir. Mi e-mail es: jdpv@yahoo.es

La Web del mes

www.dream-alive.com



Ha llegado a nuestra redacción una curiosa iniciativa de entusiastas seguidores de Dreamcast encaminada a conseguir mantener activa la consola y evitar que Sega se desvincule totalmente de este sistema. Dreamalive, que así es como se denomina el proyecto, insiste en que sus peticiones son realistas con la situación actual del mercado y no pretenden obviar que Dreamcast no puede, hoy por hoy, competir con las consolas de última generación. En la web puedes informarte sobre las reivindicaciones de esta plataforma y dar tu firma electrónica si es que estás de acuerdo con ellas. La más interesante quizá sea la que solicita a Sega que divulgue "kits" para programadores independientes.

La referencia es Adventure Developer. Es España hay pocas, destaca El panfleto aventurero, aunque no se actualiza mucho. Existen también grupos como ModelArt, Papada Soft o Conada Soft. Si buscas un parser en español, Hernes no esta mál.
Las web citadas son:
www.adventuredeveloper.com
www.elpanfletoaventurero.f2s.com
http://modelart.metropoliglobal.com
http://pagina.de/PapadaSoft
http://drakkarstudios.metropoliglobal.com/conadasoft
http://personal.readysoft.es/coding/hermes/

WINDOWS XP
SISTEMAS OPERATIVOS

¿Funcionan juegos basados en MSDOS?

¿Soporta este sistema operativo juegos basados en MS-DOS?

Victor Reyes

Los juegos nativos de MS-DOS no te funcionarán en Windows XP. Si te lo puedes permitir, compra un ordenador con dos discos duros (uno para Windows XP y otro con Windows 98 SE) y arranca desde la placa base desde el sistema Windows 98 SE si vas a jugar bajo MS-DOS. También puedes pedir a la tienda donde lo compres que te hagan una partición en disco duro y preinstalen ambos sistemas operativos. Windows XP es infinitamente más potente y estable que Windows 98, pero conviene tener una partición o un disco duro con Windows 98 para aplicaciones y juegos que no funcionen bajo XP ni tan siquiera con el modo de compatibilidad.

VOODOO 3
HARDWARE

Problemas con algunos juegos



He comprado «Commandos 2» y «Max Payne» y ambos van muy lentos a pesar de cumplir los requisitos. Mi ordenador es un Pentium III 733 Mhz, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica de 3dfx Voodoo 3 AGP. Mi instinto me dice que es posible que sea por mi tarjeta, pero no encuentro nuevas actualizaciones, pues como sabemos 3dfx fue absorbida por nVidia. He visto que este problema es frecuente en los usuarios ¿debo cambiar de tarjeta gráfica o buscar actualizaciones no oficiales?

Armando Robles

Con «Commandos 2» no deberías tener ningún problema, pues no tiene aceleración 3D y todo se ejecuta por software. No obstante, es normal que vaya muy lento al usar el zoom jugando a una resolución de 1024x768, tendrías que disponer de una CPU mas allá de 1 GHz para jugar en este modo. Respecto a «Max Payne», el problema es sin duda de la Voodoo 3, una buena tarjeta, pero que debido a la desaparición de 3dfx ha sido dejada de lado por parte de los desarrolladores, y muchos juegos de última generación ya presentan incompatibilidades o van muy mal con ella. Deberías pensar en cambiarla por una GeForce2 MX, una GeForce3 Ti o una ATI Radeon 8500.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Los templos ____________ repelen cualquier tipo de calamidad

2 Uno de los personajes más importantes en el juego es _________, primer oficial de la Atlantis.

3 Tira los ciudadanos al mar ___________ se alíe contigo.

4 Las reglas por las que se rige ______ son más sencillas, pero el control es difícil.

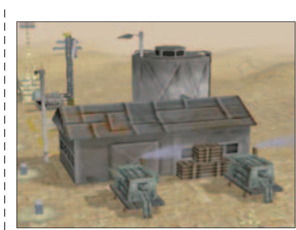
WORLD WAR III BLACK GOLD
ESTRATEGIA

Códigos secretos



Necesito ayuda con el juego ¿Tenéis algún truco?

Alberto Moreno



Efectivamente, tenemos esos trucos que tanta falta te hacen. Toma nota. En primer lugar, para que el resto de los trucos funcione presiona la tecla intro e introduce el código peace. Luego, puedes teclear los siguientes códigos

beatifulworld: Descubre todo el mapa.
moonlight: Activa la niebla.
ultrascience: El ritmo de investigación se acelera.
moneyfornothing #: Consigues una cantidad # de dinero.
byebye: Destruye todas las unidades enemigas que estén en pantalla.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Una de cal y otra de arena

A estas alturas del año, el género de los juegos deportivos está atravesando un momento al que la calificación de estrafalario se le queda corta. De una parte, la ausencia de «NBA Live 2002» para compatibles es un mal síntoma, y por el contrario, el lanzamiento de «Virtua Tennis» nos devuelve la esperanza de que los jerifaltes de la industria vean al PC como una plataforma ideal para los juegos deportivos. Y hay múltiples razones para ello, como el ingente número de usuarios en todo el mundo y, sobre todo, las enormes posibilidades que brinda el PC a la hora de jugar en modo multijugador a través de Internet.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, Ferhergón, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la relación de los ganadores de los concursos «BATTLE REALMS» y «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS» que aparecieron en Micromanía 85

Juego «Battle Realms» para PC

Alberto S. Rodríguez / Diego S. Robles / María I. Sierra / Miguel A. Delgado / Sergio Murciano Mena / Eduardo Antolí Blanco / Iker Molinero Perdiguero / Carlos Gil Sánchez / Jose M. Suero Bravo / Fernando Nicolás Olmo / José A. Casas Aguilar / Onofre Alomar Mateu / José M. Rivero / Alejandro García / Juan Manuel Suárez / Jorge Pérez / Jose Fco. Olmo Soria / José Manuel Murcia / Francisco Plaza / Alberto Sengariz / Jesús Ruiz / Daniel Sánchez / Julio Fernández / Oscar García / Jesús Reula Becerril

Juego de mesa "El Señor de los Anillos"

Miguel A. Castro / Pablo Cubillas / Pedro J. Navarro / F. J. Lillo / Marcos Padrón / Ignacio García / Rafael Córdoba / Pablo Pulido / Marc Alves Lozano / David Pérez / Jasón García / José Gómez / Juan Miguel Cano / Jesús Sierra / Miguel González / Alex Albella / Francisco J. Navarro / Sergio J. Rey / Manuel Jeréz / Edén Hernández / Pedro F. Lancharro / Jesús M. Matilla / David Martínez / Daniel Martínez / Pablo Jesús Campillo / Laura González Velázquez / Jorge Pérez Díaz / Guillermo Rodríguez Ferrer/ Agustín Vallejo Jimeno/ José María Rivero / Iván Chaparro Alvarez / Jon Crespo Anasagasti / Miguel David Peragón / Daniel Jiménez / Rubén Tamames / Miguel Mayans / Enrique García / Carlos Manuel Saura / Alejandro García-Lastra / Borja Manuel Arca / Carlos Tejerizo / Antonio Alonso Ruiz / Rafael Tous Romero / Diego Vicente Garitas / Mª Milagros González / E. Muñoz Abad / Alvaro Zaldivar Puchades / J. Heras Santos / Miguel Artola Lorenzo / Arturo Ruiz Larrañaga.

Participa en La Comunidad

RECUERDA que puedes hacer tus aportaciones enviando un e-mail a:
lacomunidad@micromania.es

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre________ Apellidos______________________
Edad____ Dirección ____________________________
Ciudad y Provincia ____________________________
Código Postal ___________ Teléfono de contacto _________

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Nintendo Acción

¡Los primeros éxitos de GameCube!

Este mes en Nintendo Acción le dedican más de 25 páginas a los primeros juegos que van a salir para la poderosa GameCube. Si queréis alucinar con las mejores imágenes de «Luigi´s Mansion», «Wave Race», «Star Wars Rogue Leader» o «Tony Hawk 3», entre otros titulazos que ya han pasado por sus manos, la cita es en Nintendo Acción. GameCube y «Pokémon Mini» protagonizan además dos interesantes reportajes. En el de GC podréis descubrir los detalles definitivos sobre el lanzamiento de la máquina, incluyendo precios, accesorios y la lista de títulos inicial. En el de «Pokémon Mini» descubren la nueva consola TODO Pokémon que acaba de lanzar Nintendo. En el apartado de guías no os perdáis sus consejos para arrasar en «Advance Wars». Y en la Revista Pokémon ofrecen nuevas entregas de las guías de «Stadium 2» y «Cristal».



Hobby Consolas

Así es el próximo Tomb Raider

Lara Croft vuelve a las andadas. Descubre cómo será su próxima aventura, los nuevos personajes, el argumento, las declaraciones más interesantes de sus creadores... todo lo que necesitas saber sobre uno de los juegos del año.
Los juegos que vienen: En Hobby Consolas encontraréis la única lista con todos los bombazos que nos esperan en todas las consolas para el año que viene. ¿Ya sabéis cuáles serán los mejores títulos? Pues aquí os lo contamos. Por fin llega GameCube. Y nosotros os ofrecemos las previews más completas sobre los primeros juegos para la nueva consola de Nintendo. «Star Wars», «Luigi´s Mansion», «Wave Race», y muchos otros títulos ¡Están todos! ¡Corre a tu quiosco!

Play Manía

Se va de cine con... Solid Snake

La portada del número 39 de la revista número 1 de PlayStation está dedicada a la invasión de juegos de cine que aterrizará muy pronto en PS2, empezando por «Spiderman» y siguiendo por el «Episodio II», «Rocky», «El Señor de los Anillos» y muchos más. Pero además, continúan con sus guías coleccionables para guardar con los juegos, y este mes te ofrece todos los secretos de una estrella: «Metal Gear Solid 2».
Este número de PlayManía se completa con un extenso avance sobre el esperado «Virtua Fighter 4», las guías completas para «ICO» y «Max Payne», las novedades del mes, como «State of Emergency» o «Star Wars Racer Revenge», una comparativa con todos los beat'em up para PS2, y sus secciones habituales, sin olvidarse de las novedades en Vídeo DVD. ¿De verdad te lo vas a perder?



Computer Hoy Juegos

Vive el asalto aliado en el Día-D

El número 12 de COMPUTER HOY JUEGOS te invita a la Segunda Guerra Mundial con el Test de uno de los juegos de acción más esperados, «Medal Of Honor: Allied Assault». Además, en la sección Trucos se encuentran todas las pistas para llegar al día-D en las playas de Normandía. La sección Test incluye lanzamientos como «Creature Isle», «ReZ» y «UEFA Championship 01/02». La sección Hardware consta de una comparativa de ocho de las mejores tarjetas gráficas del momento. Y de regalo el juego original para PC: «Oddworld Abe's Oddysee», un bombazo entre los clásicos de la acción para rubricar el año recién cumplido de la revista más práctica de PC y consola que se puede encontrar en los quioscos, por sólo 2,99 euros.

Gran Concurso

GANA EL PC PERFECTO PARA JUGAR

¿ESTÁS CANSADO DE TU VIEJO EQUIPO?



MICROMANÍA te brinda una oportunidad única para conseguir un impresionante PC de última generación, para que disfrutes al máximo de tus juegos favoritos. Durante los meses de Abril y Mayo publicaremos un sello en cada revista. Para participar en el sorteo, manda los dos por correo, junto al cupón de participación cumplimentado que aparecerá en el próximo número. ¡¡Ya tienes el primero!!

CARACTERÍSTICAS DEL ORDENADOR

Procesador: Athlon XP 1800+
Memoria RAM: 256 MB
Disco duro: 80 GB
Lector DVD
Lector-grabador CD-RW
Tarjeta gráfica nVidia MX400 64MB
Altavoces Tempest
WEBCAM
Puerto Firewire IEEE
Monitor CRT 17"





SELLO

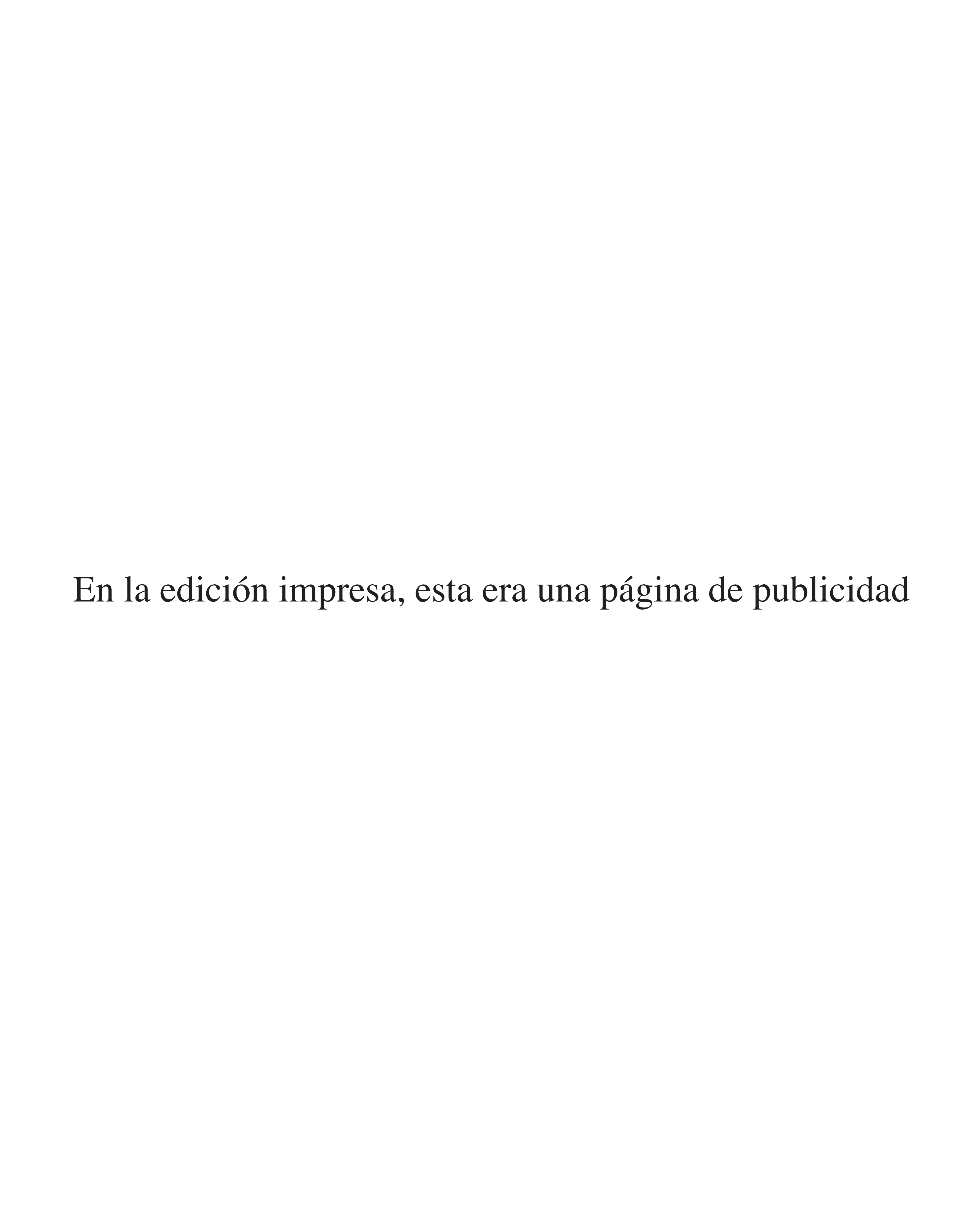


Recorta este cupón y guárdalo junto al del mes que viene

BASES

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO PACKARD BELL".
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan enviado debidamente cumplimentado el cupón de participación, junto a los dos cupones de prueba, se seleccionará UNA que ganará un ordenador Packard Bell Imedia 6824. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. No se aceptan fotocopias, sólo cupones originales.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Abril hasta el 24 de Mayo de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 27 de Mayo de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Julio de 2002 de la revista Micromanía.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para territorio Español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NEC COMPUTERS y HOBBY PRESS.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Los componentes más interesantes para mejorar tu PC, se suman a una selección de "gadgets" de última generación, que harán las delicias de los amantes del hardware de vanguardia

La nueva era del móvil

Las pantallas de color en los móviles ya no son una utopía. Este modelo incluye además GPRS para una navegación más rápida y conexión "bluetooth" con tan sólo 85 gr de peso para el conjunto.

▶**Philips Fisio 820**
▶Precio: **500 euros** *(83.193 pts.)*
▶Más información: **Philips**
Tel. 902 113 384





MP3 a toda potencia

Para complementar tu DAP Jukebox nada mejor que este conjunto de subwooffer y dos satélites, de espacio reducido, con baterías de hasta diez horas de autonomía.

▶**PlayDock PD200**
▶Precio: **263,32 euros** *(43.812,76 pts.)*
▶Más información: **Creative**
Web: es.europe.creative.com

Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- ▶Procesador: **Intel Pentium IV 2,2 GHz**
- ▶Placa Base: **Abit BD7-RAID**
- ▶RAM: **2 GB DDR**
- ▶Lector DVD: **LG 16X**
- ▶Grabadora CDR/RW: **Plextor 40/12/40A**
- ▶Monitor: **Sony GDM-F520 21"**
- ▶Tarjeta Gráfica: **GeForce 4 Titanium 4600**
- ▶Tarjeta de Sonido: **Sound Blaster Extigy**
- ▶Altavoces: **Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D**
- ▶Sistema Operativo: **Windows XP Profesional**
- ▶Tarjeta de Red: **Ovislink 10/100**
- ▶Disco Duro: **IBM IC35L120AV 120 GB**
- ▶Ratón: **Cordless Desktop Optical**
- ▶Teclado: **Cordless Desktop Optical**
- ▶Volante: **Logitech Momo Force**
- ▶Joystick: **Thrustmaster Hotas Cougar**



Ponte al mando de tu nueva "moto"

Los juegos de ciclismo y motociclismo ya tienen un periférico de control personalizado. Cuenta con una palanca de gases y sistema de dirección por eje e inclinación.

▶**Freestyler Bike**
▶Precio: **94,70 euros** *(15.756,75 pts.)*
▶Más información: **Thrustmaster**
Tel. 93 590 69 60



Un revelado de excepción

Una calidad de 2,3 megapíxeles para conseguir fotos de hasta 1800x1200 ppp y almacenarlos en sus 8 MB de memoria interna., es la oferta de esta cámara de fotos digital, que tiene un visor LCD incorporado.

▶**HP PhotoSmart 318**
▶Precio: **279 euros** *(46.421,69 pts.)*
▶Más información: **HP**
Tel. 902 150 151

Juega desde el sofá

Hasta un radio de 5 metros es el alcance de del frecuencia de este pad de control que además ofrece un sistema de doble vibración aumentando el realismo de tus juegos favoritos.

▶**WingMan Cordless Gamepad**
▶Precio: **74,53 euros** *(12.400,75 pts.)*
▶Más información: **Logitech**
Tel. 91 375 33 68



Todo en uno

Grabación de voz, grabación de vídeo, webcam y cámara de fotos digital de 1,3 megapíxel son posibilidades de este modelo de Creative que posee además 16 MB de memoria interna.

▶**Creative PC-CAM 600**
▶Precio: **178,64 euros** *(29.723,2 pts.)*
▶Más información: **Creative**
Web: es.europe.creative.com

¡Sube el volumen!

Con estos cinco altavoces apoyados por un subwooffer de madera conseguirás 31 vatios RMS de potencia gracias a la tecnología M3D Matrix Surround Sound con la que está equipado.

▶**Arena-530**
▶Precio: **89,99 euros** *(14.973 pts.)*
▶Más información:**Labtec**
Tel. 91 702 73 00



Novedades

Micromanía recomienda



Si lo tuyo son los juegos de acción no puedes obviar el lanzamiento de las tarjetas aceleradoras basadas en el chip **GeForce 4**. En su gama alta **(Titanium)** superan con creces las prestaciones ofrecidas por **GeForce 3**. A pesar del alto precio que todavía se debe pagar por una joya de estas características, que incorporan 128 MB de memoria (522 euros; unas 87.000 pts.), existe una gama baja (MX) que es capaz de dar un rendimiento más que aceptable a un precio competitivo (unos 169 euros; poco más de 28.000 pts.) y que gracias a la **tecnología nView** que incorpora se mejora la calidad de imagen en la salida de vídeo.

¿Te apasionan los efectos de sonido de los juegos?, ¿quieres escuchar la banda sonora de tu juego favorito con gran calidad? Una buena solución que te asegura toda la calidad digital y un sonido multicanal 5.1, desarrollando hasta 450 vatios (RMS), es el conjunto de altavoces **Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D** de Creative. Está formado por un subwoofer y cinco satélites para sacar el mayor rendimiento de tu tarjeta de sonido. Rinde especialmente con las tarjetas de la serie Audigy de Creative.

Nuestra recomendación para los amantes de la simulación de vuelo, se centra en el perfecto equilibrio entre la calidad y el precio del producto, que ofrece el **WingMan Strike Force 3D, de Logitech.** Es la elección perfecta para los más exigentes pilotos que quieren tener el control de un aparato en una sola mano y gastarse una cantidad razonable (137,34 euros; 22.851,45 pts.) Con este nuevo joystick podrás sentir intensas sensaciones durante el lanzamiento de un misil y las colisiones, debido al sistema Force Feedback del que está dotado.

Los aficionados a la estrategia seguramente desearían poder visualizar la mayor área posible de mapa de juego en el monitor, lo que le proporcionará una cierta ventaja durante el juego, además de hacerte más fácil la tarea de derrotar al enemigo. Por ello no puedes pasar por alto el lanzamiento por parte de **Hercules** de su nuevo monitor digital TFT, **Prophetview 720,** con una pantalla de 15" pero con un área de visualización que se corresponde con la de un monitor CRT de 17". Ofrece un atractivo diseño y permite ahorrar espacio en la mesa, gracias a su reducido tamaño. Alcanza los 85 Hz de frecuencia a una resolución de 1024x768 y 16.7 millones de colores con un pitch de 0.29.

Estrenos DVD

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



La versión en DVD de "El planeta de los simios" que acaba de aparecer en el mercado está bien aprovechada. Comentarios del director, Richard Zanuck, del supervisor de la banda sonora, Danny Elfman, del vicepresidente de la distribuidora, Tom Rothmann... Además, se han incluido imágenes de las localizaciones de rodaje, escenas que se pueden bajar al ordenador sin necesidad de recurrir al amigo "hacker" y, por supuesto, el complejo mecanismo por el que un ser humano se transforma en mono y aprende sus gestos y sus costumbres.
Una estupenda ocasión para conocer mejor cómo se hizo este "remake" de un gran clásico de la ciencia ficción, aprovechando que ya se acerca otro capítulo de esta historia en la que los humanos son los esclavos y los monos los amos de la Tierra.

LA BESTIA DE LA GUERRA



Desgraciadamente, la guerra de Afganistán está de triste actualidad y, por lo tanto, también la historia que se narra en "La Bestia de la Guerra", o en otras palabras qué le ocurre a un tanque ruso que circula por las inhóspitas tierras del citado país, durante la ocupación que tuvo lugar hace algo más de una década. Cine bélico y duro dirigido por Kevin Reynolds, que muestra la maldad, el sufrimiento y la ausencia de valores que acompañan a cualquier guerra (¿a alguien le importa quiénes son los buenos?)
Los elementos (sin pasarse) imprescindibles que acompañan el formato DVD ayudan a descubrir algunas de las claves de "cómo se hizo" este largometraje bélico.

ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO



Aspirante a la categoría de nuevo clásico de la factoría Disney, "Atlantis. El imperio perdido" es una historia de animación y de aventuras en la que los protagonistas pasan múltiples afanes y pesares para descubrir el mítico continente, antes de llegar a la conclusión de que lo único realmente importante es salvarlo.
Una nueva película para todos los públicos, de la Disney, en la que siempre resulta agradable acceder a aquellos pequeños secretos que se han quedado en los discos duros de los diseñadores, y que no se ven en el montaje definitivo de la película.
Adquirir el DVD puede ser una excusa tan buena como otra cualquiera para descubrir esta serie de atractivos extras, y más si eres uno de esos que se ha dejado seducir por los misterios de la Atlántida.

Sin ataduras

Movilidad y calidad no están reñidas en este conjunto inalámbrico de teclado y ratón óptico, que tiene una autonomía de 12 meses.

▶**Cordless Desktop Optical**
▶Precio: **163,84 euros** *(27.260,68 pts.)*
▶Más información: **Logitech**
Tel. 91 375 33 68





¡¡A volar!!

Una réplica exacta de los controles de un F-16 que se ha desarrollado en colaboración con la USAF. Cuenta con lo último en tecnología digital de fabricación.

▶**Hotas Cougar**
▶Precio: **429 euros** *(71.379,59 pts.)*
▶Más información: **Thrustmaster**
Tel. 93 590 69 60



Graba a velocidad de vértigo

La grabadora con más velocidad en el mercado actual es esta PlexWriter, que distribuye Santa Barbara, capaz de reproducir y grabar un CD a una velocidad de 40x y regrabar a 12x, gracias a la tecnología VariRec.

▶**PlexWriter 40/12/40A**
▶Precio: **284,11 euros** *(47.271,93 pts.)*
▶Más información: **Santa Barbara**
Tel. 93 474 29 09



Juegos de película

Con este kit podrás disfrutar de un excepcional sonido multicanal 5.1.
Está formado por una tarjeta Sound Blaster Audigy Player y unos altavoces Creative Inspire 5.1 5300.

▶**Sound Blaster Audigy Surround 5.1**
▶Precio: **229 euros** *(38.102,39 pts.)*
▶Más información: **Creative**
Web: es.europe.creative.com

Aceleración gráfica total

Los nuevos Chips GeForce 4 se traducen en una mayor aceleración y rendimiento de juegos. Este modelo ofrece 64 MB de memoria DDR a 400 MHz, AGP 4x, 34 millones de triángulos y 1,1 billon de texels.

▶**3D Blaster 4 MX440**

▶Precio: **193,72 euros** *(32.232,3 pts.)*

▶Más información: **Creative Web: es.europe.creative.com**



La nueva moda de los baudios

Las prestaciones de este módem USB pasan por la nueva tecnología V.92 que ofrece una mayor rapidez de conexión y descarga. Es compatible con el antiguo sistema V.90.

▶**Modem Blaster USB**

▶Precio: **64,96 euros** *(10.809 pts.)*

▶Más información: **Creative Web: es.europe.creative.com**







Controla tu PC y tu consola

Un mando compatible con PlayStation 2 y PC, al mismo tiempo, de 12 botones y dos motores de vibración. Permite control analógico y digital y no requiere pilas para el funcionamiento.

▶**USB Shock Controller**

▶Precio: **24,01 euros** *(3.995 pts.)*

▶Más información: **Hypnosys Tel. 93 442 60 65**

Revuelto de sonido

Tarjeta de sonido con calidad digital y salidas ópticas más un conjunto de altavoces con cinco satélites y subwoofer. Todo ello con soporte para sonido Dolby Prologic y Dobly Digital AC-3.

▶**Combiset 5.1 Speakers & Soundcard**

▶Precio: **130.62 euros** *(21.733,34 pts.)*

▶Más información: **Trust Tel. 902 160 937**

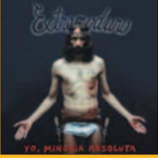
Panorama musical

CHULITO CAMACHO 18 KILATES



Chulito Camacho va de chico duro por la música, y así lo refleja en su primer álbum, "18 Kilates". Con fondo de ritmos "raggahip hop", cuenta historias que pasan en Madrid, pobladas de personajes que no hacen ningún caso a los discursos del alcalde. Su ciudad es dura, los tipos con los que se junta no derraman lágrimas sentimentales, sus mensajes son radicales y sin moralina. Dice su biografía que vivió en Londres, que allí vivió con jamaicanos y que se dejo cautivar por el reggae; en España se juntó con gente como Mala Rodríguez o Jota Mayúscula, y se dejó embaucar por el hip hop. El cóctel ilustraría con sonidos y poesía callejera una novela negra y urbana.

EXTREMODURO YO, MINORÍA ABSOLUTA



Provocadores, vuelven a la actualidad discográfica Robe y su banda, Extremoduro. Una nueva colección de canciones titulada "Yo, minoría absoluta", que va acompañada de un DVD para los primeros compradores, con vídeos "transgresores" y la posibilidad de que alguna mente bien pensante se escandalice con la forma de entender la cultura de este extremeño. Rock desgarrado que sale de las entrañas de un tipo con fama de excéntrico y seguidores fieles. Lenguaje directo y crudo, en lo musical y en lo literario, para contemplar la realidad de quienes se resisten a ser integrados en el sistema "Operación Triunfo".

CIRCODELIA LOS CHICOS DE LAS CANCIONES



El "glam" no ha muerto, ni los Rolling Stones, la psicodelia, la estética de los setenta, ni el rock and roll. Tampoco la ironía, la provocación, la mirada ácida a la realidad, ni la necesidad de reírse de lo humano y lo divino. Lo proclaman a los cuatro vientos los chicos de Circodelia con sus pintas y su primer álbum, "Las chicas de las canciones". Los machos están de capa caída, la tele es basura, la publicidad engaña, la cultura se transforma en espectáculo, y los chicos y las chicas no son tan "buenos" como piensan sus padres. ¿A quién no seduce un mensaje tan edificante?

JUAN BENITO ASUNTOS INTERNOS



El mundo de los cantautores nacionales se expande y buena prueba de ello es el disco "Asuntos Internos", firmado por el todavía novel en estas lides Juan Benito. Circula por los sonidos latinos en estela que enseñaron Los Rodríguez o Andrés Calamaro, por citar ejemplos. Alguna canción pegadiza, de estribillo machacón que no te abandona, garantiza su presencia en las listas de éxitos; el lado más tierno de su personalidad, asegura un lugar en el corazón de las fans más soñadoras.



Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

WORMS BLAST
Una misión en cada modo de juego

Los gusanos peleones vuelven de nuevo a la carga. Esta vez tendrán que destruir los elementos de la pantalla agrupados por colores. Si conseguimos hacer diana, los objetos desaparecerán de la pantalla. En la demo podréis jugar algunos niveles del juego, en modo de un solo jugador o compitiendo contra otra persona en el mismo ordenador, además de un desafío, línea a línea, en el que hay que abrirse camino entre los elementos de la pantalla. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia/Puzzle**
- Compañía: **Team 17**
- Distribuidor: **Ubi Soft**
- Lanzamiento: **Marzo 2002**
- Idioma de la demo: **español**
- Espacio: **84 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **41 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Apuntar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/derecha**
- Enter: **Disparar**

VIRTUA TENNIS
Un partido de exhibición

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidor: **Planeta DeAgostini**
- Lanzamiento: **Abril 2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **64 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **64 MB**
- HD: **130 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**

CONTROLES BÁSICOS: Cursor arriba/abajo: **Arriba/Abajo** ▶Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha** ▶A: **Liftar** ▶S: **Globo**





Somos muchos los aficionados a los juegos de deportes que esperábamos ansiosos que un título como «Virtua Tennis» se convirtiera desde Dreamcast a PC. Por fin nuestras plegarias han tenido su efecto y la laureada compañía ha realizado una de las mejores conversiones de los últimos tiempos. O al menos eso es lo que se puede apreciar en esta demo que tenéis a vuestro alcance. Con ella podréis jugar un partido de exhibición entre dos de los grandes tenistas del circuito: Courier y Kafelnikov. La máquina controlará al jugador ruso mientras que nosotros jugaremos con Courier. **Disco 1**

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
Controla el Enterprise

Son incontables los títulos que han salido al mercado basándose en una de las series con mayor impacto en el panorama cinematográfico y de TV mundial. «Star Trek: Bridge Commander» tiene como protagonista al capitán Picard, todo un veterano en la lucha por mantener la paz estelar y protagonista de la Nueva Generación de personajes de la saga. En la demo podréis jugar una misión del juego en la que tendréis como objetivo pilotar con la mayor destreza posible la USS Enterprise. Para hacer la tarea más fácil, todo un equipo de oficiales os ayudarán, atendiendo vuestras consultas y realizando las acciones que les indiquéis.
El inicio de la misión es un tutorial para comprender el manejo del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulador/Estrategia**
- Compañía: **Totally Games/Activision**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Abril 2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **109 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **178 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 16 MB**
- Tarjeta de Sonido **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

WARRIOR KINGS

Un tutorial y una misión de un jugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Micröids**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **29/03/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **289 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **289 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D, 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**







Un nuevo título de estrategia en tiempo real llega de la mano de Cryo Interactive, una compañía más centrada en el género de las aventuras gráficas, que parece querer poner su aportación en el popular género de la estrategia. En «Warrior Kings» se ha implementado un sistema de cámaras libre que permite en todo momento situarnos en cualquier dirección para otear el horizonte; sin embargo y a pesar de la libertad de movimientos, en determinadas situaciones esto puede resultar un hándicap. La historia está ambientada en un mundo fantástico en el que un poderoso imperio está abocado a la guerra civil por la sublevación de unos pocos. En la demo que podréis disfrutar este mes con Micromanía podéis jugar una de las misiones que componen el juego además de un amplio tutorial para conocer los secretos de manejo de las unidades. El objetivo será intentar hacer caer el imperio hasta conseguir el dominio del mismo. **Disco 2**

ARX FATALIS

Los primeros niveles

Esta demo os permitirá recorrer los primeros niveles de este juego de rol que se desarrolla en un ambiente subterráneo. Comenzaréis encerrados en una prisión custodiada por un guardián del que tendréis que escapar. ¡Cuidado!, antes de hacer frente al guardia busca un arma contundente que te sirva de ayuda. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **20/11/01**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **200 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **176 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**

JULIO VERNE

Los inicios de la aventura

La historia nos sitúa a bordo de un submarino, réplica del Nautilus imaginado por Julio Verne, en el que quedamos atrapados tras una misión de investigación. Este submarino tiene vida artificial creada por el capitán Nemo. En la demo puedes jugar los primeros compases del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **T-bot Interactive**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **Marzo 2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **77 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000**
- CPU: **Pentium II 350 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶HD: **72 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0**

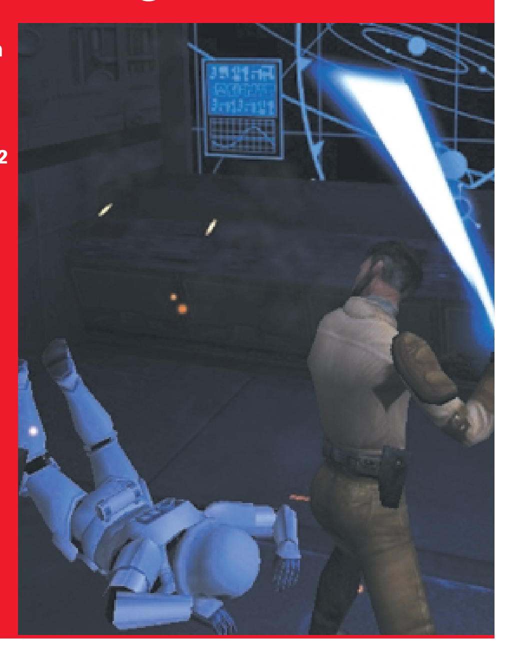
CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Previews

Jedi Knight II

Star Wars vuelve a lo grande

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Aventura**
- Compañía: **Raven/LucasArts**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **04/2002**



Uno de los lanzamientos más esperados por los seguidores de la saga "Star Wars" es este título, que transcurre en el universo de la serie de George Lucas. «Jedi Knight II» usa el mismo motor gráfico que todo un clásico como es «Quake III: Arena», y viene dispuesto a dar mucha guerra en el género de acción en primera persona. **Disco 1**

INCOMING FORCES
Tutorial para una misión

Con esta demo que Rage Software ha lanzado, podréis jugar una misión tutorial en la que se enseña todo lo necesario para sobrevolar las zonas enemigas y una misión demo en la que los enemigos no tendrán ningún tipo de piedad a la hora de disparar. Habrá que eliminar a todas las unidades enemigas para evitar que destruyan nuestras infraestructuras. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Estrategia**
▶Compañía: **Rage Software**
▶Distribuidor: **Rage Software**
▶Lanzamiento: **08/03/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **86 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 450 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **137 MB** ▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Cursores: **Movimiento**
▶Botón dcha.: **Disparo Láser**
▶Botón izq.: **Lanzar misiles**

MONSTERVILLE
Gana las elecciones a... Drácula

El objetivo de este juego es hacerse con adeptos suficientes para ganar las elecciones de una peculiar villa. En la demo podréis jugar una misión encarnando a Frankenstein y deberéis ganar la mano al Conde Drácula. Éste no será un hueso fácil de roer, y la buena organización a la hora de trazar el plan para convertir edificios y gentes será de vital importancia. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **IG**
▶Distribuidor: **Cryo Interactive**
▶Lanzamiento: **19/03/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **41 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 300 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **178 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶ **DirectX 8.0**)

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: **Todos los controles disponibles.**

STAR WARS: STARFIGHTER
Una misión, para un jugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Arcade**
▶Compañía: **LucasArts**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**
▶Lanzamiento: **13/02/2002**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **45 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 350 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **80 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 8.0a** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursores:**Movimiento** ▶Espacio: **Disparar** ▶X: **Fijar objetivo**





LucasArts sigue sin dar tregua y pone en liza un nuevo título basado en el universo "Star Wars". Tras el último fiasco sufrido con «Battle for Naboo» parece haber retomado el pulso creando un nuevo juego que combina grandes dosis de jugabilidad y entretenimiento. «Star Wars: Starfighter» nos pone a los mandos de una nave estelar de combate que tiene como misión tanto el ataque a los enemigos de la Federación de Comercio como la escolta de nuestras unidades. En la demo es ésta última la misión a desempeñar, ya que el objetivo será proteger a la nave de la reina de los continuos ataques que irá sufriendo. Si se destruye esta nave real la misión será un fracaso. **Disco 2**

Especiales





Quake III: Arena
Sidrial, un nuevo mod

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Machinima**
▶Distribuidor: **Machinima** ▶Idioma: **Inglés**
▶Fecha de lanzamiento: **18/01/2002**

Este novedoso mod fue desarrollado con la intención de combinar personajes espectaculares con escenarios 3D que sacaran el mayor rendimiento de las tarjetas gráficas nVidia GeForce. Por ello la multinacional lo promociona como un buen ejemplo de rendimiento de sus chips gráficos. **Disco 1**

C&C: Renegade
Crea tus propias partidas multijugador

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Estrategia**
▶Compañía: **Westwood Studios**
▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Idioma: **Inglés**
▶Fecha de lanzamiento**: 07/03/2002**

Con el "Dedicated Server", en su versión 1.018, además de poder disfrutar de las partidas de un jugador también tendrás la oportunidad de crear tus propias partidas multijugador, propiciando una estabilidad alta a tu equipo, que actúa en calidad de servidor. **Disco 2**

Controladores para tarjetas 3D
Últimas versiones

Los drivers más actuales para las aceleradoras gráficas más extendidas.

WINDOWS 9X/ME

Detonator XP
▶Cía: **nVidia** ▶Distribuidor: **nVidia**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **23.11**
Los últimos drivers "Detonator XP" para sacar el mayor partido de las tarjetas gráficas basadas en el chip nVidia, tanto para GeForce como TNT.

ATI Radeon 8500
▶Cía: **ATI Technologies**
▶Distribuidor: **ATI Technologies**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **4.13.9013**
Este controlador para la gama alta de ATI mejora el rendimiento de las Radeon 8500, en combinación con DirectX 8.1.

Voodoo 4/5
▶Cía: **3dfx** ▶Distribuidor: **3dfx**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **1.04.01**
A pesar de que 3dfx ha desaparecido, el soporte para sus tarjetas Voodoo sigue funcionando, ofreciendo nuevas versiones de controladores.

INTENSITY XS: RECHARGE

Batalla espacial, en una misión

Los clásicos nunca mueren, y prueba de ello es este título, del que aún no hay distribuidor oficial en nuestro país, y que, a pesar de estar desarrollado con una tecnología anticuada, basa su potencial en un altísimo nivel de diversión. En esta demo hay que subir a bordo de una nave espacial para surcar el espacio, acabando con cuantos "marcianos" se crucen en el camino. Hay momentos en los que la nube de proyectiles enemigos es tal, que no tendremos otra opción que tirar una bomba. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Midnight Synergy**
- Distribuidor: **Midnight Synergy**
- Lanzamiento: **Marzo 2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **8 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000**
- CPU: **Pentium 133 MHz**
- RAM: **32 MB** ▶HD: **19 MB**
- Tarjeta gráfica: **SVGA, con 4 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 7.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Movimiento**
- Botón izq.: **Disparo 1**
- Botón dcha.: **Disparo 2**

WINDOWS 2000/XP

Detonator XP
▶Cía: **nVidia** ▶Distribuidor: **nVidia**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **23.11**
nVidia también ha preparado los "Detonator XP" para funcionar a un gran nivel bajo Windows 2000/XP.

ATI Radeon 8500
▶Cía: **ATI Technologies**
▶Distribuidor: **ATI Technologies**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **6.13.6025**
Para cualquiera de las dos versiones de Windows XP (Profesional o Home Edition) también tienen disponible una driver para este modelo de ATI.

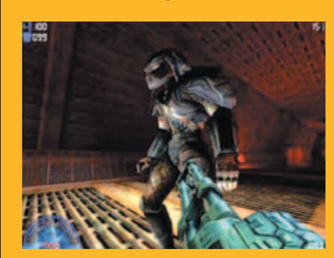
ATI Radeon 8500
▶Cía: **ATI Technologies**
▶Distribuidor: **ATI Technologies**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **5.13.6025**
A pesar de constituir una auténtica minoría entre los usuarios de videojuegos, quienes hayan instalado Windows 2000 en su máquina tienen disponible la última versión para la ATI Radeon 8500.

Voodoo 4/5
▶Cía: **3dfx** ▶Distribuidor: **3dfx**
▶Idioma: **Inglés** ▶Versión: **1.04.00**
Aunque windows XP ya incluye los drivers para las Voodoo 4/5, el funcionamiento bajo Windows 2000 necesita los controladores específicos.

Actualizaciones

Operation Flashpoint
Actualización a la versión 1.42
Hay que tener instalada la versión 1.30 del juego. Las mejoras se han concentrado en la Inteligencia Artificial de los personajes.

Aliens vs Predator 2
Actualización a la versión 1.0.9.4
Soluciona problemas de compatibilidad con determinados chips gráficos.



Evil Twin
Actualización a la versión 1.1
Soluciona problemas de programación y problemas de ejecución bajo el Sistema Operativo Windows XP.

Ghost Recon
Actualización a la versión 1.1.5.0
Soluciona problemas de sonido con algunos modelos de Sound Blaster y los fallos gráficos graves con la tarjeta Voodoo 3.

Paris Dakar Rally
Actualización a la versión 1.04
Soluciona los problemas con Windows XP. Se ha dado soporte a las tarjetas gráficas Voodoo 3.

World War III: Black Gold
Actualización a la versión 1.03
Con esta actualización se solucionan los problemas de funcionamiento bajo el Sistema Operativo Windows 95.

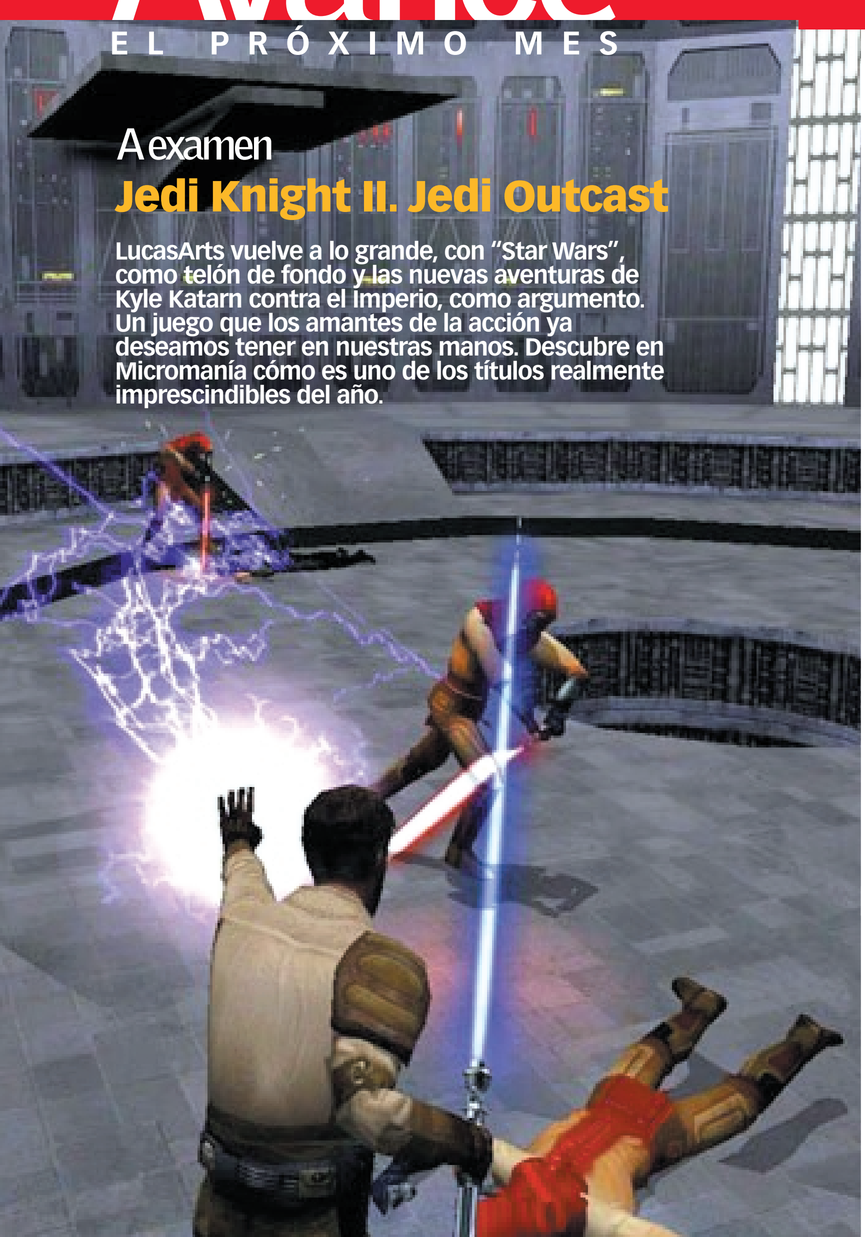
Monopoly Tycoon
Actualización a la versión 1.3
Soluciona los problemas de niebla con las tarjetas gráficas S3 y corrige los problemas con determinadas unidades de CD-ROM y DVD.

Rally Trophy
Actualización a la versión 1.01
Ahora soporta un mayor número de modelos de volantes. Se han reducido las exigencias del juego para los requisitos mínimos y se ha mejorado la física de los vehículos.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

Avance

EL PRÓXIMO MES



A examen

Jedi Knight II. Jedi Outcast

LucasArts vuelve a lo grande, con "Star Wars", como telón de fondo y las nuevas aventuras de Kyle Katarn contra el Imperio, como argumento. Un juego que los amantes de la acción ya deseamos tener en nuestras manos. Descubre en Micromanía cómo es uno de los títulos realmente imprescindibles del año.



Primer contacto

Neverwinter Nights

Este verano por fin llegará el juego de rol más deseado de los últimos tiempos. Bioware se prepara para dar rienda suelta a su visión de las nuevas reglas de AD&D, en un juego destinado a convertirse en un clásico desde el mismo momento de su aparición. ¡No te lo pierdas!



La Solución

Schizm

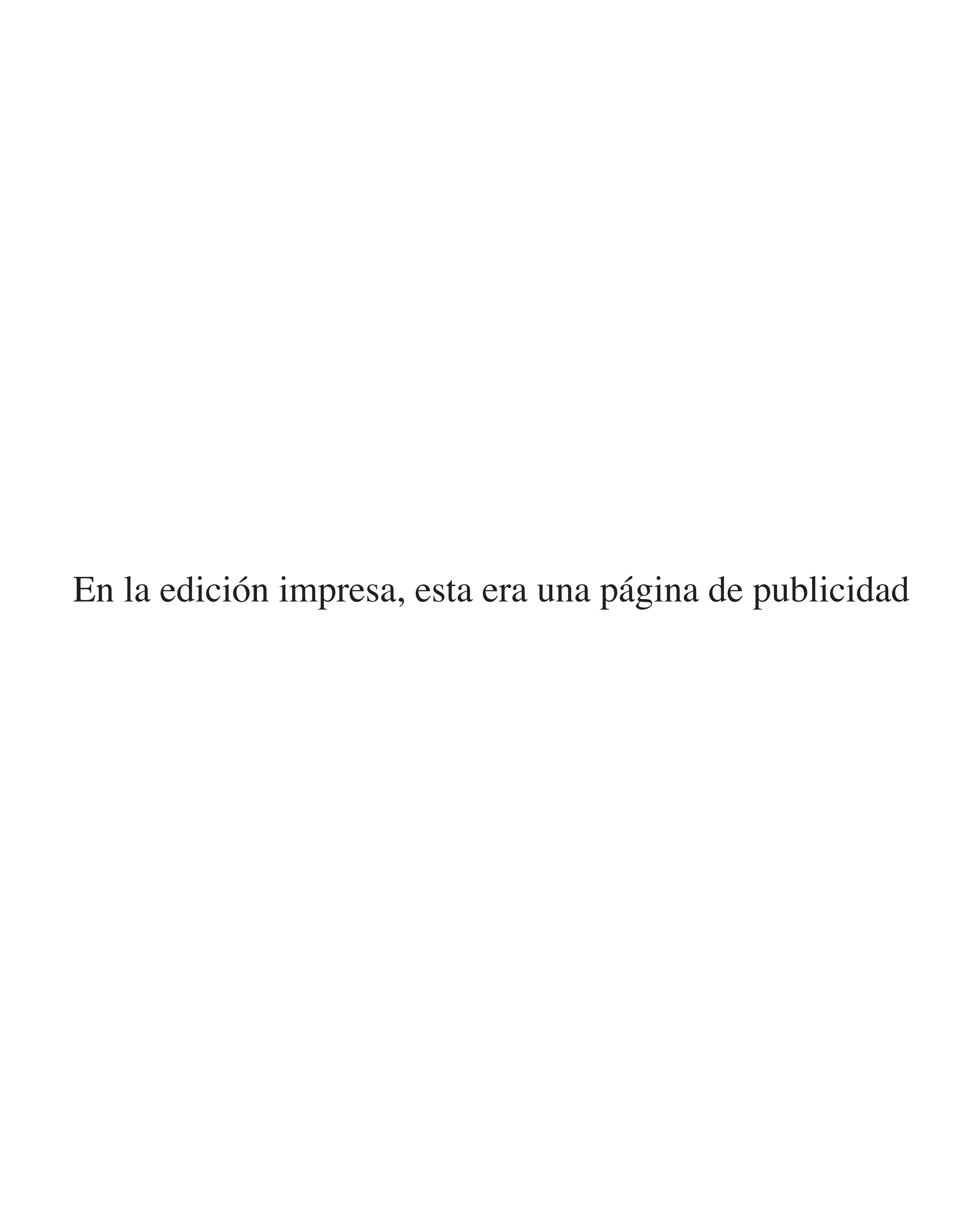
Una aventura compleja. Muy compleja. Si quieres conocer la solución a todos los enigmas de uno de los juegos más difíciles del momento, no te pierdas la guía que te hemos preparado para que no te pierdas en el mundo de «Schizm».

Primer contacto

Tomb raider. The Next Generation

¡Lara ha vuelto! Más impresionante, más acción, más «Tomb Raider». Core Design ha reinventado a Lara Croft y ofrece en la nueva aventura de la heroína por antonomasia todo aquello que estabas esperando. Nos hemos ido hasta Inglaterra para averiguar todo sobre la nueva superproducción de la compañía, y te lo contamos en una exhaustiva preview.

NOTA DE LA REDACCÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad